

**POWER**

**PLAY**

# PLAY

DM 7,80

€3 55,- / sfr 7,80  
Lit. 10700 / hfl. 9,30  
sk 190 / lfr 190

MAGNA  
MEDIA

1/97 DAS PC-**SP** MAGAZIN

**222**  
**MODEMS**  
**ZU GEWINNEN**

## Tomb Raider

Schönheit, Charme  
und schneller Colt



## Discworld 2

Zauberlehrling Rincewind  
schusselt wieder

## LARRY 7

Frischzellenkur für den  
berühmtesten Chauvi der Welt

## Destruction Derby 2

Rasen bis die Karre raucht

**Software-Skandal! Bundesliga Manager 97**  
• Statement von Software 2000 • Nachtest der ausgelieferten Version







# SPEED KILLS

Komplett in Deutsch  
Jetzt auch für den PC

# TUNNEL B1

DUNKEL UND KALT LIEGT UNTER DER OBERFLÄCHE DER ERDE IN EINER APOKALYPTISCHEN ZUKUNFT DER TUNNEL B1. BEHERRSCHT VON EINEM GRAUSAMEN DESPOT. GESICHERT DURCH DIE TÖDLICHSTE WAFFE ALLER ZEITEN. MUT UND GESCHICK SIND GEFDRDERT, UM DEN TYRANNEN ENDGÜLTIG ZU BESIEGEN UND DIE WAFFE ZU ZERSTÖREN. UM DIESES ZIEL ZU ERREICHEN, RAST DER SPIELER MIT SEINEM BIS AN DIE ZÄHNE BEWAFFNETEN GLEITER IN WAHNWITZIGER GESCHWINDIGKEIT DURCH DAS GEWALTIGE LABYRINTH. JEDERZEIT BEREIT, DEN KAMPF GEGEN EINE ARMEE FUTURISTISCHER SÖLDNER ZU BESTEHEN, NUR UM FESTZUSTELLEN, DASS IM NÄCHSTEN TUNNELSYSTEM EINE NOCH TÖDLICHERE GEFAHR LAUERT.

• ERSTAUNLICHE STEUERBARKEIT BEI ÜBERWÄLTIGENDER GESCHWINDIGKEIT UND FLÜSSIGEM BEWEGUNGSABLAUF • 5 UMFANGREICHE SZENARIEN MIT HOHEM SCHWIERIGKEITSGRAD • SENSATIONELLE 3 D-GRAFIK • RIESIGE ANZAHL VON MISSIONEN UND AUFGABEN IN JEDEM LEVEL • BOMBASTISCHER SOUNDTRACK VON CHRIS HÜLSBECK



ocean

NEON

bomiso

LAGUNA  
VIDEO GAMES

Im Exklusiv-Vertrieb von:

<http://www.bomiso.com>



## Festhalten! Die neuen HP DeskJets 690C/694C mit PhotoREt sind da.

Die neuen HP DeskJets 690C/694C mit PhotoREt für noch realistischere Drachen.

Keine Hexerei mit der zusätzlichen HP Fotopatrone: 2 weitere Druckfarben stehen Ihnen damit zur Verfügung. (Beim HP DeskJet 690C optional.) HP REt sorgt

für noch glattere S/W-Kanten. Und HP ColorSmart optimiert Ihre Lieblingsfarben automatisch. Von normalem Papier bis zu Recyclingpapier, Postkarten und königlichen

Umschlägen wird alles bedruckt. Noch brillanter wird es mit dem speziell ent-

wickelten HP Zubehör, wie dem legendären HP Banner- und Fotopapier oder unseren Folien und Tinten. Und mit bis zu 5 Seiten in S/W und 1,7 Farbseiten pro Minute drucken Sie schneller, als Drachen abfliegen.

Wann starten Sie in Richtung HP Händler?

Tel.: 01 80/5 23 12 17, Faxabrufservice:

0 70 31/14 75 05 (Doku-

menten-Nr.: -318) oder

Internet:

<http://www.hewlett-packard.de>



Die HP DeskJets 690C/694C bringen Leben aufs Papier.

**DIE DRUCKER VON HP. STARKER AUSDRUCK. STARKER EINDRUCK.**

**hp HEWLETT  
PACKARD**



# Pleiten, Pech und Pannen

Wenn ein Editorial mit solch einer Überschrift beginnt, fragen wir uns natürlich bange, was da denn schiefgegangen ist. Eigentlich sind es nur zwei Dinge. Die haben in den letzten Wochen aber für einigen Wirbel gesorgt.

In der Ausgabe 11/96 haben wir Segas Automatenhit in der Umsetzung für den PC getestet – in der fälschlichen Annahme, das Spiel sei schon zum Test freigegeben. Es wäre immerhin nicht das erste Mal gewesen, daß Sega eine Version eines neuen Titels zum Test freigibt, die ursprünglich nur zu Preview-Zwecken vorgesehen war. Trotzdem ist die Sache höchst ärgerlich und der Fehler tut uns leid. Natürlich schauen wir uns die endgültige Version noch einmal besonders gründlich an – sobald wir sie haben. In diesem Fall ist auch eine – sonst unübliche und äußerst seltene Nachwertung angebracht.

Wie passiert sowas? Warum testen wir nicht grundsätzlich nur fertige Spiele, wie das die meisten US-Spielezeitschriften tun? Warum die Hektik? Um das zu erklären, müssen wir ein wenig aus dem Nähkästchen plaudern. Natürlich verkauft sich jenes Spielmagazin mit den aktuellsten Tests am besten, das ist kein Geheimnis. Wollten wir immer erst die fertig verpackte Version unter die Lupe nehmen, stünde ein Titel meist schon drei bis vier Wochen im Laden, bevor der Review erschiene. Der Grund dafür sind die relativ langen Vorlaufzeiten bei der Produktion von Druckerzeugnissen wie POWER PLAY – die zwar locker groß genug ist, um mit LKWs durch die Weltgeschichte gekarrt werden zu müssen, aber nicht groß genug, um sich eine eigene Monster-Vertriebsorganisation leisten zu können wie eine große Tageszeitung. Da andere Test-Zeitschriften mit demselben Problem zu kämpfen haben, hat sich in der deutschen Szene der Usus eingebürgert, in Ausnahmefällen mit Zustimmung des Herstellers auch späte Betaversionen zu testen, bevor überhaupt kein Test erscheint. In der Regel ist das kaum ein Problem, weil solche Versionen wenige oder nur noch kleine Bugs enthalten, die der Hersteller bis zum Erscheinungstermin dann auch wirklich ausgemerzt hat. Erhält ein solches Spiel verdienstermaßen eine gute Wertung, regt sich auch kein Mensch drüber auf, wir waren pünktlich mit dem Test am Markt, und alle sind's zufrieden. Kassiert es jedoch (ebenso verdienstermaßen) einen Verriß, ist die Versuchung groß, zu protestieren ("ihr habt eine Betaversion getestet"). Richtig ärgerlich wird die Sache, wenn die beim Test diagnostizierten Bugs nicht nur nicht wie versprochen behoben wurden, sondern die Verkaufsversion sogar schlimmer aussieht als die Testversion.

Wovon wir in diesem Fall reden, dürfte bekannt sein: vom "Bundesliga Manager 97". Unsere Testversion stürzte keineswegs ab und war auch nicht unspielbar. Die "fertige" Version dann schon. Offizielle Vertreter von Software 2000 beteuerten vor dem Test, daß die von uns vorab bemängelten Fehler in der ausgelieferten Version "garantiert" behoben seien. Pustekuchen! Eine ausführliche Darstellung des Skandals sowie einen Nachtest der fehlerhaften Verkaufsversion findet ihr auf Seite 152. Zugegeben: Da hätten wir mißtrauischer sein müssen, nachdem eine ähnliche Panne bereits mit der ausgelieferten Version des "Formel 1-Managers" passiert war. Eine derartige Dreistigkeit konnte aber kein Mensch vorhersehen. Liebe Freunde von Software 2000: So versaut man sich seinen Ruf – und langfristig sein Geschäft...

**Euer POWER PLAY Team**

## Ereignisse des Monats



Claudio

...schafft es als einziger im Zimmer, seinen Schreibtisch mit weniger als 50 cm Material zu bestapeln – wodurch der Tisch auffällt wie eine Dase...



Sascha

...sucht zur Zeit in Palm Beach, Florida nach der perfekten Bräunung und spart sein Geld für das neueröffnete Battletech-Center in London



Powerplay

... ärgert sich jedesmal, wenn er woanders "Powerplay", "Power-Play" oder Varianten liest. Ein für allemal: Es heißt "Power Play". Zwei einfache, schlichte und schöne Wörter!



Knut

...fragt sich bis heute, wo er den anstehenden Jahreswechsel feiert und welche Getränke(mengen) er zu sich nehmen wird. Planung ist der beste Weg zum Erfolg!



Frank

...will sich jetzt doch eine Katze anschaffen (trotz der immer noch ungezügigten Angst, sie könnte ihm in die Tastatur kotzen)...



Ulf

...fragt sich bis heute, wo er den VERGANGENEN Jahreswechsel gefeiert hat. Ob da wohl gewisse Getränke(mengen) im Spiel waren?



Michael

...hat seinen Keller zu einem völlig genialen Werkraum ausgebaut und sammelt seitdem Holz, Werkzeuge und Maschinen.



Michael

...hat sich geschworen, nie mehr wieder ein Spiel von Software 2000 zu testen. Gebranntes Kind scheut schließlich das Feuer.

[titelthemen]

<b>Larry 7</b> Frischzellenkur für den berühmtesten Chauvi der Welt	44
<b>Tomb Raider</b> Schönheit, Charme und schneller Colt	76
<b>Discworld 2</b> Zauberlehrling Rincewind schusselt wieder	134
<b>Destruction Derby 2</b> Rasen bis die Karre raucht	166
<b>Software-Skandal! Bundesliga Manager 97</b> Statement von Software 2000, Nachtest der ausgel. Version	152

[news & previews]

<b>News-Cocktail</b> Was zu klein war für ganze Seiten	12
<b>Power Play Online</b> Aktuelles im World Wide Web und unseren Foren	22
<b>Multiplayer Battletech</b> Online-Special: Open-Betatest auf Solaris IV	24
<b>KKND - Krush, Kill 'n Destroy</b> Postnukleares "C & C" mit viel Witz	26
<b>Perry Rhodan - Operation Eastside</b> Spielerisches Artificial-Life-Experiment	28
<b>Magic: The Gathering - BattleMage</b> Kartenspiel-Hit "Wizards Of The Coast" als Echtzeit-Strategical	30
<b>NBA 97</b> Amerikas Korbjäger dunken jetzt in 3D	32
<b>Starfleet Academy</b> Abenteuer an der Kadettenschule der StarTrek-Konföderation	36

[wettbewerb]

<b>222 PC-Profi-Sets für Online-Willige</b> Gewinnspiel von PP und 1&1 Driekt GmbH	20
<b>Preisausschreiben um MDK</b> Gemeinschafts-Aktion mit Acclaim	180



Tomb Raider

Seite 76



Larry 7

Seite 44



Larry 7  
Seite 44

[interview]

<b>Firaxis - Karriere nach Microprose</b> Im Gespräch mit Sid Meier und Jeff Briggs	184
--	-----

[support]

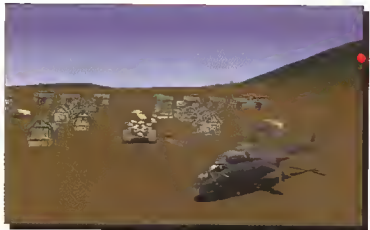
<b>Alle Tips auf einen Blick</b>	89
<b>Tips &amp; Tricks</b> Seitenweise pffiffige Spiele-Hilfen	90
<b>Hexerei</b> Kniffliges für Hexeditor-Fans	106
<b>Erste Hilfe</b> Hardware-Probleme schnell gelöst	112





Discworld 2

Seite 134



Hexagon Kartell

Seite 126



M.A.X.

Seite 118

## [test]

9 - Nine	156
Alien Trilogy	142
Amok	130
Blam! Machinehead	64
Blood & Magic	147
BM 97 Die Affäre	152
CyberGladiators	74
Das Hexagon Kartell	126
Death Rally	162
Destruction Derby 2	166
Discworld 2	134
Down in the Dumps	58
FIFA Soccer 97	50
Flash Point Korea	67
Fragile Allegiance	128
Gex	122
Hexagon Kartell	126
Holiday Island	114
Hunter Hunted	84

Hyperblade	164
Larry 7 - Yacht nach Liebe	44
M.A.X.	118
Microsoft Fußball	154
Nemesis	138
Ravage D.C.X.	66
Realms of the Haunting	62
SimCopter	174
StarTrek: Borg	172
Steel Panthers 2	158
Timelapse	56
Tomb Raider	76
U.S. Navy Fighters 97	65
Voyeur II	61
Wages Of War	70



Wages of War

Seite 70

## [rubriken]

Editorial	5
Die wichtigsten Demos auf einen Blick	8
Was ist auf der neuen Power Play-CD?	10
Der kleine Klugscheißer	39
So werten wir	46
Inserenten	110
Power Data: Statistik muß sein	176
Steckbrief:	
Die Vorlieben der Power Play-Redakteure	178
Leserpost	194
Impressum	198

# Die wichtigsten



## Timelapse

Zu GTEs optisch famosem Render-venture findet ihr sowohl eine spielbare, als auch eine selbstablaufende Demo auf der CD. Beide werden aus dem Timelapse-Hauptmenü gestartet. „Myst“-Fans werden „Timelapse“ lieben, alle anderen werden sich wegen der biederer Technik langweilen.

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX2/66  
RAM 8 MByte  
Festplatte 0 MByte  
Sonstiges Windows 3.1 oder Windows 95



## Firo & Klawd

Das verrückte Duo gibt es leider nicht als Demo, dafür aber als ultimativen Screensaver. Installiert ihn einfach und wählt ihn dann im Bildschirmschoner-Menü an. Nun sollten gerenderte Figuren über den Screen rennen und diverse Faxen machen. Sammler von Bildschirmschonern wird's freuen.

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX2/66  
RAM 8 MByte  
Festplatte 10 MByte  
Sonstiges Windows 3.1 oder Windows 95



## FIFA 97

Fußball-Fans aufgepaßt. Wem die Bundesliga zu langweilig ist, der sollte sich an EA's Vorzeigefußball versuchen. Besonders gut gelungen sind diesmal die Animationen der 3D-Akteure. Wie gut sich „FIFA 97“ spielt, solltet ihr jedoch selbst entscheiden – dazu ist das Demo da.

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX4/100  
RAM 8 MByte  
Festplatte 0 MByte  
Sonstiges SVGA

## WINDOWS DEMOS



## GEX

Das ursprünglich exklusiv für das 3DO erdachte Reptil dreht dank Microsoft nun auch auf PCs seine Runden. In der Trial-Version ist der grüne Geselle von Crystal Dynamics schon recht flink spielbar und offenbart seine Vorzüge. Leider wird es „GEX“ nur exklusiv für Windows-95-Rechner geben.

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor Pentium 75  
RAM 8 MByte (16 MB empfohlen)  
Festplatte 15 MByte  
Sonstiges Windows 95, DirectX

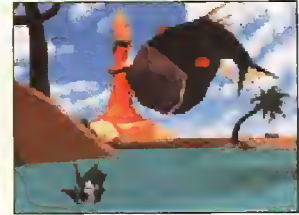


## HeliCOPS

Der Name dürfte noch unbekannt sein, was euch nicht abschrecken sollte einen Blick auf diese 7th-Level-Produktion zu werfen. „HeliCOPS“ spielt sich nämlich nicht schlecht und könnte sogar ein potentieller Action-Hit werden. Die Vektorgrafik ist flüssig, die Ballerei flott – was will man mehr?

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor Pentium 75  
RAM 8 MByte (16 MB empfohlen)  
Festplatte 20 MByte  
Sonstiges Windows95, DirectX



## Squeezils

Echt abgefahren ist diese Eichhörnchen-Simulation von Inscape. Ihr schlüpf in die Rolle eines von Ast zu Ast hüpfenden Gesellen und müßt auch nichts anderes tun: Von Ast zu Ast hüpfen und den Ausgang finden. Tierschützer und Niedlichkeitsfanatiker werden „Squeezils“ ins Herz schließen.

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor Pentium 75  
RAM 8 MByte  
Festplatte 6 MByte  
Sonstiges Windows 95, DirectX2.0



# Demos der CD



## M.A.X.

Vielversprechende Konkurrenz für "Command & Conquer": "M.A.X." (in dieser Ausgabe getestet) ist ein wirklich schönes Echtzeitstrategical, das trotzdem auf Runden basiert. Die Mischung macht's, und die innovativen Spielelemente geben ein Übriges dazu – ein Muß für jeden Strategiespieler.

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX4/100  
RAM 8 MByte  
Festplatte 3 MByte  
Sonstiges SVGA

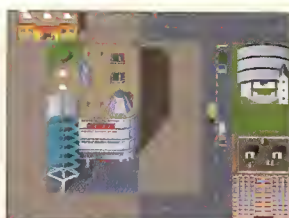


## Nihilist

Diese etwas eigentümliche Space-Balerei ist sicherlich was für Freaks. Knallig bunte Vektorgrafik und witzige Spielelemente sorgen allerdings auch bei Cross-Over-Spielern für Spaß. Ein Rein-schauen ist diese lustige Schießbude auf jeden Fall wert. Man muß das Spiel ja nicht gleich kaufen...

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX 2/66  
RAM 8 MByte  
Festplatte 7 MByte  
Sonstiges -



## Der Planer 2

Lange erwartet und dann so schlecht? Leider hat uns der zweite „Planer“ überaus enttäuscht. Ob ihr dem Greenwood-Sequel mehr Spaß abringen könnt, bleibt zwar fraglich, ist aber einen Versuch wert. Und damit ihr nicht das Spiel kaufen müßt, gibt's von uns die Demo für Null Mark.

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX 2/66  
RAM 8 MByte  
Festplatte 40 MByte  
Sonstiges SVGA

## DOS DEMOS



## Schleichfahrt

Diese Schleichfahrt-Demo ist nicht etwa die alte, sondern sie zeigt erstmals die verbesserte Engine des Blue Byte'schen Unterseekrieges und spielt sich mal wieder äußerst reizvoll. Wer immer noch keinen Blick auf „Schleichfahrt“ geworfen hat, sollte dies folglich schleunigst nachholen.

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX4/100  
RAM 16 MByte  
Festplatte 20 MByte  
Sonstiges SVGA



## Jetfighter 3

Alte Amiga-Freaks werden sich an durchzockte „Jetfighter“-Nächte erinnern. Dieser Tage kommt Teil drei der Mission-Studios-Simulation auf den Markt. Inwieweit „Jetfighter 3“ Genrekollegen wie „EF 2000“ oder „US Navy Fighters“ das Wasser reichen kann, könnt ihr schon mal selbst feststellen.

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX4/100  
RAM 8 MByte  
Festplatte 30 MByte  
Sonstiges SVGA



## BM 97

Ihr wollt euch selbst mal einen Eindruck der Bug-Vielfalt des neuen „Bundesliga Managers“ verschaffen? Kein Problem, denn hier ist die Demo. Doch Vorsicht, satte 300 MByte müssen auf eurer Platte freigeschaufelt werden, um den deutschen Recken zum Laufen zu bringen. Ob's sich lohnt, müßt ihr selbst wissen.

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX4/100  
RAM 8 MByte  
Festplatte 300 MByte  
Sonstiges SVGA

# POWER

## CD-Inhalt im

Den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 1/97 gibt Euch diese Doppelseite

### Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. Die Programme befinden sich im Unterverzeichnis "Patches" und müssen meist erst zum entsprechenden Spiel kopiert werden. Diesen Monat machen folgende Patches eure Spiele flott:

- Deadly Games v1.2
- Daggerfall v1.79
- F22 Lightning 2
- Madden NFL 97
- MW2: Mercenaries
- Der Planer 2

Falls ihr Probleme mit den Patches habt, wendet ihr euch bitte in jedem Fall an den Hersteller. Die Adressen sollten in den jeweiligen Readme-Files stehen.

### DOS-Demos

Spielbare Demos	Größe
Bundesliga Manager 97 (Software 2000)	300 MB
Der Manager schlechthin?	
FIFA 97 (Electronic Arts)	0 MB
EAs neuester Soccer-Streich	
Jetfighter 3 (Mission Studios/Funsoft)	30 MB
Der langersehnte dritte Jetfighter	
Nihilist (Bits Corp./Bornico)	7 MB
Das abgedrehte Ballerspiel	
M.A.X. (Interplay)	3 MB
Interplays innovatives Echtzeit-Runden-Strategical	
Der Planer 2 (Greenwood/Funsoft)	40 MB
Das enttäuschende „Planer“-Sequel	
Schleichfahrt (Blue Byte)	20 MB

„Größe“ gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe der Demo auf CD

### Pics

Bilder zu Tests:	Stück
• Tomb Raider	35
• Larry 7	23
• Steel Panthers 2	7
• Blood & Magic	24



### ◀ DOS-Menü

### Info

Habt ihr mit der POWER PLAY CD irgendwelche Schwierigkeiten, hilft euch ein Klick auf diese Stelle weiter. Hier findet ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die ihr euch in letzter Not wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

### Leseraktiv

Endlich wieder mit von der Partie: Unsere Leseraktiv-Rubrik. Dieses Mal erwarten euch neun von Lesern selbst gebastelte Programme. Mit dabei unter anderem der „Game Cheater“, „WC Bomber“, „Labyrinth 3D“, „Super Bob“ und neue Musikstücke der Stammkunden „HOAX Arts“. Wollt ihr euer Programm auch auf unserer CD sehen, einfach einsenden!



# PLAY

## Überblick



Windows-Menü

### Installation

Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht ihr mindestens einen 486/DX2 mit 8 MByte RAM, VGA-Grafikkarte (640x480), Festplatte sowie ein 4x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte – das ist aber kaum im Sinne des Erfinders. Wir bieten euch sowohl für DOS als auch für Windows eine Oberfläche mit unterschiedlichem Inhalt! Um den verfügbaren Speicher zu optimieren, solltet ihr für das Windows-Menü Windows im oberen Speicherbereich installieren. Windows niemals aus einer DOS-Shell wie dem Norton-Commander starten!

**Windows:** Für das Windows-Menü vom CD-Laufwerk aus (z. B. D:) die Datei **ppwin.exe** starten, die ihr im Hauptverzeichnis der CD findet (z.B. **D:\PPWIN.EXE**). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart!

**DOS:** Etwa die Hälfte der Demos läuft nur unter DOS. Darum haben wir für euch auch ein MS-DOS-Menüsystem geschrieben. Um dieses zu starten, wechselt am DOS-Prompt in den Root Eures CD-Laufwerks (z. B. D:) und tippt ganz banal **START** ein. Die **PPDOS.EXE** braucht ihr nicht mehr selbst nach C: kopieren. Das erledigt unsere Batch-Datei für euch und löscht die Datei anschließend wieder von der Festplatte. Wieviel Speicher auf eurer Festplatte übrig sein muß, haben wir neben den Demonamen vermerkt (im Menü linke Seite!

**Windows 95:** Auf Antrieben funktionieren die Windows95-Demos nur, wenn ihr auch DirectX installiert habt. Installiert diese Erweiterung indem ihr **/TOOLS/DIRECTX/DXSETUP.EXE** startet. DOS-Demos solltet ihr immer unter DOS starten, nachdem ihr Windows 95 mit gedrückter F8-Taste beim Booten ausgeschaltet habt, oder nachdem ihr Windows 95 mit der Option "Computer im MS-DOS-Modus starten" beendet habt.

Wir überprüfen jede CD sorgfältig auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Sollte eure CD physisch defekt sein, schickt sie bitte mit einem kurzen Brief an die Redaktion (Adresse im Impressum). Wir senden euch dann umgehend eine neue CD.

### WIN-Demos

Spielbare Demos	Größe
GEX	15 MB*
HeliCOPS	20 MB*
Timelapse	0 MB
Squeezils	6 MB*
Firo & Klawd Screens.	10 MB

\*läuft nur unter Windows 95  
 „Größe“ gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe der Demo auf der Power Play CD

### Tools

Hier wichtige Windows-Tools, die jeder Spieler auf der Festplatte haben sollte:  
 Hex Workshop 32 (Win95)  
 Display Doctor 5.3 (UNIVBE 5.3)  
 WinZip 32, Version 6.1 (Win95)  
 Mediaware CleanUp für Win95

### Daten

Nur für Win95: Die **Datenbank** mit allen Tests von "Power Play". Achtung: Wir empfehlen eine Grafikeinstellung von 800 x 600 Bildpunkten, 16 Bit Farbtiefe und SMALL Fonts.

### Online

Diesmal gibt's wieder die **AOL-Zugangssoftware**. Die Seriennummer befindet sich auf der CD-Hülle. Wi immer mit dabei der WinCIM 2.01, zusammen mit dem Internet Browser Netscape Navigator 2.0.

### Special

Als kleinen Bonus gibt es für „Jagged Alliance“-Anhänger ein **Deadly-Games-Power-Play-Level**. In der von Frank gebauten Mission bewegt ihr euch durch authentische Räume und werdet von UNS aufgehalten.



## Accolade

Vor einiger Zeit bewegte sich Accolade noch am finanziellen Abgrund, doch jetzt scheinen die traditionsreichen Kalifornier wieder stark im Kommen zu sein. "Star Control 3" war das erste Puzzlestück der neuen Produktpalette, demnächst folgen die Golfsimulation "Jack Nicklaus 4" und – oh Wunder – ein neuer Part der "Test Drive"-Reihe. Ersteres hat gegen die bisherige Referenz "Links LS" ein ganz spezielles As im Ärmel: einen komfortablen Kurs-Editor. Wie schon bei der "Signature Edition" könnt ihr innerhalb kürzester Zeit vollständige Kurse mit 18 Löchern inkl. Bunkern, Wasserflächen und Bepflanzung in den Rechner zwingen. Von den "großen Drei" im Computergolf – auch "PGA" von Electronic Arts zählt dazu – rühmt sich Accolades Sprößling damit, den schnellsten Grafikaufbau und die größte Optionsvielfalt zu besitzen. Ob diese Qualitäten für den Gewinn des Turniers um die



Jack Nicklaus 4

Kritikergunst ausreichen, wird sich im Frühjahr 97 zeigen. "Test Drive Off-Road" hieß ursprünglich "Dirt Racer" und stammt nicht aus hausgener Accolade-Produktion, sondern vom britischen "Elite"-Team. Der Fuhrpark umfaßt vier Markenkarossen: Den golfkriegsbewährten Hummer, den Land Rover Defender 90, den klassischen Jeep Wrangler und den Pickup Chevrolet K-1500 Z71. Völlig frei von der vorgegebenen Streckenführung könnt ihr durch zerklüftete Schnee-, Wüsten- und Matschlandschaften walzen, wichtig ist nur, daß ihr bei einer solchen Querfeldeinabkürzung keinen der Checkpoints auslaßt.

us

## Steiler Zahn

Ein kleiner Jump & Run-Snack für zwischendurch gefällig? "Aro & Elmi gegen die Bakterienbande" ist ein Werbespiel des Zahnpastaherstellers Wybert. Die beiden Titelhelden befreien pastenspritzend den parallaxscrollenden Mundraum von allerlei bakteriellem



Ungetüm und sammelt dabei Essensreste ein. Hört sich nicht sehr appetitlich an, spielt sich kurzzeitig jedoch ganz nett. Zwischen den Levels werden (sehr simple) Quizfragen rund um das Thema Zahnpflege gestellt.

us

### Aro & Elmi gegen die Bakterienbande

Genre: Werbespiel • Hersteller: VIST  
Preis: 17,95 DM zzgl. NN •  
Bestellung möglich unter Tel. 0180-5316316



Test Drive Off-Road

### Jack Nicklaus 4

#### Test Drive Off-Road

Hersteller: Accolade • Internet:  
<http://www.accolade.com>  
Erscheinung geplant: 1. Quartal 97

## Folgenreich

Die Schwemme an Renderadventures ist nach wie vor ungebrochen, jetzt schießt sich der Auslöser der Hysterie an, die Marschrichtung für die Zukunft des in den USA sehr erfolgreichen Genres vorzugeben. "Riven", so der Titel des "Myst"-Thronfolgers von Broderbund, wird voraussichtlich im Sommer 97 in den Handel kommen. Rand Miller, der Präsident des Entwicklungsteams Cyan, beschreibt die Situation des Projekts so:

"Außer der Tatsache, daß wir diesmal fünfmal so viele Leute, ein zehnfach so großes Budget und 500mal soviel Rechenleistung haben, wird mit derselben Einstellung an "Riven" gearbeitet wie an "Myst". Wir wollen die fesselndste Erfahrung erschaffen, die mit dem Medium Computer erreichbar ist."

Ein Sequel ganz anderen Kalibers naht von id-Software. Auch ohne Jay Wilbur, der die Company verläßt, um sich seiner Familie zu widmen, wird es ein "Quake 2" geben. Ein erster Screenshot, verbreitet von Leveldesigner American McGee, deutet allerdings (noch) keine Revolution an und läßt vermuten, daß sich die Neuerungen wohl auf Waffen und Level beschränken werden. Von offizieller Seite gab es zu diesem Thema allerdings noch nicht die geringste Äußerung.

us



Riven: Der "langersehnte" Nachfolger zu Myst

### Riven

Genre: Adventure •  
Hersteller: Broderbund/Cyan •  
Erscheinung geplant: 3.Quartal '97 •  
Internet: <http://www.broder.com/riven/>

### Quake 2

Genre: Action •  
Hersteller: id Software • Erscheinung  
geplant: unbekannt  
Internet: <http://www.idsoftware.com>



Quake 2: Das erste, inoffizielle Bild





# VICTORY 3D

## ANSCHNALLEN!

Die erste ELSA 64-bit-Grafikkarte mit Grafikk-, Video- und 3D-Beschleunigung



Ausgabe 7/96

**CHIP** Produkt des Monats

Ausgabe 7/96



Jetzt schon ab  
**329,- DM!**

\*unverbindliche Preisempfehlung

### ELSA VICTORY 3D-Hardware

- S3 VIRGE 2D/3D-Grafikchip
- Schnelles EDD-DRAM, 40 ns, Single Cycle
- 2 bis 4 MB Grafikspeicher (aufrüstbar)
- 2-Kanal-Busmaster-DMA
- 160 Hz maximale Bildwiederholffrequenz
- Kombiniertes VESA-Feature-Connector und S3-Scenic-Highway-Anschluß für optionale Erweiterungen

### 64-bit 2D-Grafikpower für

- Windows 95 mit DirectX
- Windows 3.1x mit DCI
- Windows NT 3.51 und 4.0\*
- DS/2 Warp mit EndDIVE\*

### Videospaß von Anfang an

- MPEG-Wiedergabe (Software)
- AVI-Wiedergabe
- Videokalibrierung und -filterung
- Video-Overlay

\*in Vorbereitung

### Echte 3D-Beschleunigung mit

- Texture Mapping
- Texture Filter (Bi-Linear & Point)
- Gouraud Shading
- Perspective Correction
- Alpha Blending (Transparenz)
- Fogging, etc.

### Support aller 3D-Standards

- Microsoft Direct3D
- S3 S3c
- Intel 3DR
- Argonaut BR/ender
- Criterion RenderWare

### Unschlagbar!

- 4 MB schnelles 3D- und Texture Memory
- 3D-Spaß bis 1024 x 768 Pixel bei 4 MB
- Superschnelles DOS mit VBE 2.0-Support
- 3D-Game-Highlights inkl.:  
Battle Race (Vollversion)  
FX Fighter (Vollversion)  
Terminal Velocity (Special Edition)

ELSA GmbH  
Sonnenweg 11  
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel. +49/0-241-9177-917

Vertrieb Info-Fax +49/0-241-9177-917

FaxBox (Abruf) +49/0-241-9177-4

Mailbox Modem +49/0-241-9177-991

Mailbox ISDN +49/0-241-9177-7000

CompuServe GD ELSA

Internet <http://www.elsa.de>



Datenkommunikation  
Computergrafik

## Hubschrauber umsonst!

Digital Integrations aktueller Hubschraubersimulator "Hind" gehört zu den besten des Genres. Grund genug für uns, in Zusammenarbeit mit Digital Integration und dem deutschen Partner Novitas GmbH, ein paar Goodies und "Hinds" zu verlosen. Alles was ihr tun müßt, ist folgende Frage zu beantworten und die Lösung auf eine Postkarte zu schreiben. Schickt diese Postkarte wie immer an:

MagnaMedia Verlag AG  
Redaktion POWER PLAY  
Kennwort: Hind  
Postfach 1304  
Hans-Pinsel-Str. 2  
85531 Haar bei München

Bei diesem Gewinnspiel werden die Gewinner von der Redaktion aus allen richtigen Einsendungen gezogen. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt und der Einsendeschluß ist der **10. Januar 1997**.



**Frage:** Welcher russische Hubschrauber trägt den Beinamen "Hind"?

- A:** MI-17  
**B:** MI-24  
**C:** MI-28

Zu gewinnen gibt es:

- 1. Preis:** Ein "Hind"-Spiel, eine "Hind"-Tasche, ein T-Shirt und ein MousePad  
**2.- 5. Preis:** Je ein Spiel und eine Tasche  
**6.- 20. Preis:** Je ein Spiel und ein T-Shirt

## Nehbergs Nachhilfestunde



Fische ausnehmen mit Herrn Nehberg

Er strampelt mit dem Tretboot über den Atlantik, setzt sich für die Rechte der Naturvölker ein und hat keinerlei Skrupel, seinen Nahrungsbedarf im Notfall auch mal ein paar Tage ausschließlich mit Insekten zu decken – Rüdiger Nehberg, Ex-Konditor aus Hamburg, beherrscht die Kunst, mit minimalen Hilfsmitteln in der Wildnis zu überleben, wie kein zweiter. Bislang gab der zähe 61jährige sein Wissen nur in Buchform weiter, jetzt publiziert Navigo unter dem Titel "Rüdiger Nehberg: Survival – Die Kunst zu überleben" eine Multimedia-CD. Wer den öden Pauschalurlaub satt hat und in seinem Urlaub stattdessen eber auf das große Selbmade-Abenteuer setzt, der ist bei Nehberg an der richtigen Adresse. Die CD vermittelt allerlei grundlegende Fähigkeiten und kleine Kniffe, die für einen erfolgreichen

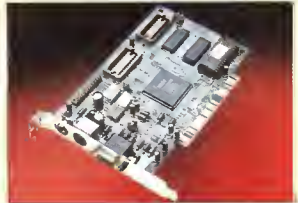
Survival-Trip unerlässlich sind: Der Lehrplan reicht von der traditionellen Pfadfinderdisziplin des Feuermachens über Jagdtaktiken, bergsteigerische Basiskenntnisse und den Iglubau bis hin zum Nähen von Wunden. Wo es nötig ist, illustriert einer von ca. zwei Dutzend Videoausschnitten die gesprochenen Anweisungen eures Lehrers. Alle Informationen verbergen sich hinter einer mit Hotspots gespickten 360-Grad-Panoramalandschaft, sind aber auch über einen alphabetischen Index zugänglich. Des weiteren lassen sich je nach eigenen Bedürfnissen individuelle Pack- und Checklisten bzw. Trainingspläne für die eigene Reisevorbereitung zusammenstellen und ausdrucken. Für diejenigen, die es wirklich ernst meinen, ist die CD wohl eher als Ergänzung zum jederzeit im Rucksack verstaubaren Survival-Buch zu verstehen, der Unterhaltungswert für den passiven urbanen Wohnzimmerkämpfer hält sich in Grenzen. Immerhin könnt ihr durch Diashows und Kurzfilme aber auch einen kleinen Eindruck von Nehbergs eigenen Unternehmungen rund um den Globus gewinnen. Die CD-ROM ist ab sofort im Buchhandel und in Kaufhäusern erhältlich. 148

### R.N. Survival - Die Kunst zu überleben

Genre : Multimedia-Überlebenslehrgang  
Hersteller: Navigo/Dock Media • Internet: <http://navigo.de> • Preis: 79 Mark

## Lowcost 3D

Das Angebot an 3D-Beschleunigern wächst zusehends. Jüngster und zugleich auch bislang preiswertester Vertreter dieser Gattung ist die "Mega-Vision 3D" von PINE. Das 2MB-EDO-RAM-Board ist die erste Grafikkarte auf dem deutschen Markt mit dem Trident "Providia 9685"-Chipsatz. Trident hatte in der Vergangenheit nicht gerade den besten Ruf, wenn es um die Performance ging, was der neue Chipsatz zu leisten vermag, weiß jedoch bislang niemand. Die Karte wird mit Direct3D-Treibern



ausgeliefert. Dadurch ist zumindest sichergestellt, daß ihre Beschleunigerfunktionen in Zukunft auch dann zum Einsatz kommen, wenn die Spielhersteller den Chip nicht direkt unterstützen sollten. Ein weiteres auffälliges Merkmal ist der TV-Ausgang der Karte. Er ermöglicht die Ausgabe des Monitor-signals über den heimischen Fernseher. Der empfohlene Verkaufspreis für die "MegaVision 3D" liegt bei 249 Mark.

### Mega Vision 3D

Hersteller: PINE Technology  
Kontakt: Tel. 02104-9389-0  
Preis: 249 Mark



**AOL 3.0**  
Jetzt die neue  
Version testen!  
**Gratis!**

[[[ **Das bessere Programm.** ]]]

# **NEU! AOL+Internet!**

**Jetzt noch schneller und besser.**



**NEU!** Der neue AOL-Browser  
Neueste Technologie mit bis zu  
35% mehr Tempo im Internet.

**NEU!** Geben Sie Ihren eMails eine  
persönliche Note  
Mit Text- und Hintergrund-Farben, Schrift-  
und Absatzformatierungen.

**NEU!** Teilen Sie Ihre Internet-Sites  
mit Freunden  
Integrieren sie einfach Hyperlinks in Ihre eMails  
und Telegramme.

**NEU!** Sparen Sie  
Zeit und Geld

Mit der „Smart-Art“-Funktion laden Sie  
Grafiken einfach im Hintergrund.

**NEU!** Die Applets-Technologie  
Die neueste AOL-Zugangssoftware wird  
automatisch auf Ihren Rechner geladen.

10 Online-Stunden gratis und 30 Tage keine Grundgebühr (Sie zahlen nur Ihre Telefongebühren).  
Sie können auch eine Diskettenversion anfordern. **Wichtig:** Registriernummer und Paßwort beachten.

**Gratis-Software** auf der Heft-CD-ROM oder anfordern unter

**0180-55 22 0**

Neu: Jetzt auch in der Schweiz und in Österreich.  
Schweiz: ☎ 0848-80 10 13 · Austria: ☎ 0222-5 85 84 85

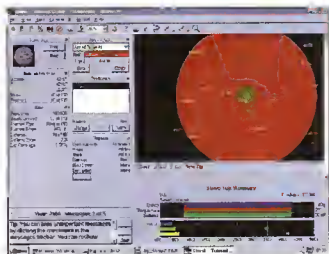


**Alles OnLine!**

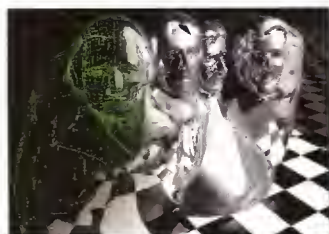
AOL, 66150 Saarbrücken, eMail: [Interesse@aol.com](mailto:Interesse@aol.com), Internet: <http://www.germany.aol.com>



## Empirisches Trio



Stars!



Pro Pinball - Timeshock

Neues von der Insel: Empire hat neben "Flying Corps" drei weitere Projekte in Vorbereitung. Das erste nennt sich "Stars!" und ist ein "Spaceward Ho!"-ähnliches Space Exploration-Strategiespiel unter Windows. Bis zu sechzehn Teilnehmer können sich hier im Netzwerk bekriegen. "Age of Sail" kommt von den Urhebern der "Battleground"-Serie TalonSoft. Es handelt sich um eine Echtzeit-Seeschlachtsimulation, welche die Glanzzeit der nautischen Kriegsführung von 1775 bis 1820 auf dem Monitor wiederauferstehen



Age of Sail

läßt. Über 600 historische Schiffsnachbildungen und mehr als 100 authentische Szenarien, darunter die berühmte Schlacht bei Trafalgar, ein Editor für eigene Schermützen! sowie ein Kampagnenmodus werden im fertigen Produkt enthalten sein. Auf das größte Publikumsinteresse dürfte wohl "Timeshock", das Sequel zu "Pro Pinball - The Web" stoßen. Mit Bildschirmauflösungen bis zu 1600x1200 Pixeln in True Color, noch realistischerer Ballphysik und interessanten Lichteffekten soll der wieder aus einem einzigen Tisch bestehende Flipper das von "The Web" geerbte Edelimage bewahren. us

### Stars

Genre : Strategie • Hersteller: Empire  
Kontakt: <http://www.empire.co.uk>  
Erscheinung geplant: 4. Quartal '96

### Age of Sail

Genre: Strategie  
Hersteller: Empire/TalonSoft  
Erscheinung geplant: 1. Quartal '97

### Pro Pinball - Timeshock

Genre : Flipper • Hersteller: Empire  
Erscheinung geplant: 1. Quartal '97

## VERMISCHTES

- Die "Power Plus"-Produktlinie von Microprose umfaßt für je 29,95 Mark folgende angegrautete Titel: Fleet Defender, Fields of Glory, Transport Tycoon, Railroad Tycoon, Civilization, Formula One Grand Prix, F-15 Strike Eagle 3, 1942 Pacific Air War, UFO und Pirates! Gold.

- An die Niedrigpreisfanatiker wendet sich das neueste Angebot des Monitorherstellers CTX: Der **2185XE** hat eine Bildschirmdiagonale von 21 Zoll (sichtbare 20 Zoll) und kostet lediglich ca. 2300 Mark.

- Katzenartige Saboteure haben offenbar Fehler in unsere Meldung zur "**Wing Commander Kilrathi Saga**" in PP12/96 eingeschleust. Das Paket enthält die ersten DREI Teile der Space Opera, für den VIERTEN liegt ein Win 95-Patch bei.

- Achtung Wirtschaftssimulanten: Funktionell feingetunt steht seit kurzem "**Die Fugger 2 Relaunch**" von Sunflowers in den Händlerregalen. Inklusive nie veröffentlichtem "Timetravel-Rave"-Audiotrack beläuft sich der Preis auf ca. 70 Mark.

- Wie versprochen liefern wir hiermit die fehlende Soundwertung für "**Bleifuss 2**" nach. Entgegen der Virgin-Ankündigung gibt es in der Endversion keine aufpeitschenden Sprecherkommentare, Soundeffekte sind knapp bemessen, die CD-Audiotracks im Dancestil gehobenes Mittelmaß: Macht summa summarum 63%.

- Activision ließ kürzlich verlauten, daß die beiden Titel "Spycraft" und "Muppet Treasure Island" auf **DVD-ROM** umgesetzt werden. Die CD-Technologie der nächsten Generation wird vor allem der Qualität der Videosequenzen zugute kommen. Beide DVD-Versionen erscheinen erst in der zweiten Jahreshälfte '97.

- Auch Psygnosis bedient die Schnäppchenjäger: In der "**Neon Edition**" sind die Spiele Discworld, Destruction Derby, Lemmings Vol. 1-3, Ecstatica und Wipe-Out im Bundle mit Novastorm für jeweils ca. 30 Mark zu haben.

- Seit dem ersten November bietet Electronic Arts einen besonderen Service an:

"**Multiplayer Matchup**" ist eine Art kostenlose Datenbank, die Spieler von EA-Titeln rund um den Globus mit gleichgesinnten bzw. -begabten zwecks gemeinsamer Mehrspielerpartien zusammenführen soll. Bislang ist die Dienstleistung allerdings noch ausschließlich auf US-Verhältnisse zugeschnitten. Registrierung und Zugriff erfolgt über die firmeneigene Web-page (<http://www.ea.com>)

- Gewinner des "**Holiday Island**"-Wettbewerbs aus PP11/96 wurde Oliver Lehnhardt aus Bremen.

- Die Neuauflage des Strategieoldies "**Harpoon**" mit dem Zusatz "Classic 97" (jetzt von Interactive Magic) wird mit einem AOL/Internet-Schnupperaccount (10 Gratisstunden online) ausgeliefert.

In den Rainbow Studios arbeitet man derzeit an einer Verfilmung des bei Microsoft erschienenen Spiels "**Deadly Tide**". Im Prinzip wird es sich um einen 100%ig computergenerierten Unterwasser-Actionthriller handeln.

## Büchsentreter

Tin Kicking und House Running – nur zwei Beispiele für absolut sinnlose Trendsportarten, die eigentlich keiner braucht. "Bot-Soccer" hingegen wird sich erst in zirka 132 Jahren als der letzte Schrei erweisen: Zwei Mannschaften zu je vier Robotern spielen mit einer Dose Fußball. Die Blechköpfe gehen nicht gerade zimperlich miteinander um, denn in den Dosenbesitz gelangt nur, wer den ballführenden Bot gewaltsam außer Gefecht setzt, so daß dieser für ein paar Sekunden regungslos verharrt. Verschiedene Robotertypen haben hierzu jeweils individuelle Methoden: Der eine steigt seinem Gegenüber ganz einfach aufs Dach, der andere packt gleich die Lenkraketen aus. Das erzielte Preisgeld für Siege wird in neue Maschinenkicker und Zusatzausrüstung investiert. Wie im Sportspielgenre üblich, gibt es Liga-, sowie Meisterschaftsmodi. Eine "Bot-Soccer"-Begegnung ist in zwei Halbzei-



Ein bißchen FIFA, ein Schuß Speedball, heraus kommt Bot-Soccer

ten á vier Minuten unterteilt. Da die 2D-Grafik relativ simpel aufgebaut ist, soll das NBG-Spiel auch auf einem DX/2 in manierlichem Tempo ablaufen.

**Bot-Soccer**  
Genre : Sport  
Hersteller: NBG  
Erscheinung geplant: 1. Quartal '97

## Der Nächste, bitte

Es passiert nicht alle Tage, daß Dr. Molyneux (noch im Auftrag von Buffrog) höchstpersönlich zum Hausbesuch in der Redaktion vorbeikommt. Im Gepäck hatte er eine neue Version von "Theme Hospital", der Wirtschaftssimulation für den angehenden Chefarzt. Seit unserem Preview in PP03/96 wurde an vielen Details gefeilt: So gibt es jetzt Reinigungskräfte, die wie einst in "Theme Park" den Mageninhalt von ganz besonders kranken Patienten vom Boden aufwischen, um zu vermeiden, daß sich andere daran anstecken und dadurch eure Klinik in Zukunft meiden. Das Vertrauen der Kundschaft in die "Halbgötter in Weiß" so auszunutzen, daß sie solange wie irgend möglich bei der Stange, sprich krank bleiben, ist euer Hauptziel, ein Abführmittel bei Durchfall ist konsequenterweise eine probate Maßnahme. Bei der Netzwerkfunktion des Vorgängers wurde gespart, diesmal soll das Spiel gegen bis zu drei Freunde sehr viel reizvoller sein, da die Einflußmöglichkeiten auf die Konkurrenz größer geworden sind. Vom Abwerben der Patienten über das Einschleusen von Epidemien bis hin zum Rufmord reichen die Möglichkeiten, den Mitbewerbern zu schaden. Ein ursprünglich angekündigtes Feature, nämlich vier verschiedene Epochen der



"Theme Hospital" macht gute Fortschritte

Medizintechnik, wurde leider ersatzlos gestrichen. Übrigens steht auch der Titel des nächsten "Designer Series"-Teils schon fest: In "Theme Prison" geht es um den Aufbau eines möglichst ausbruchsicheren Gefängnisses. Im Netzwerkmodus wird einer der Spieler die Aufseher kontrollieren, während die anderen mit Feile und Bettlakenسيل versuchen, sich aus ihrer misslichen Lage als Insasse zu befreien.

**Theme Hospital**  
Genre: Wirtschaft  
Hersteller: Bullfrog  
Internet: <http://www.bullfrog.co.uk>  
Erscheinung geplant: 1. Quartal 97

# VERSAND MEDIA WORLD

Gesellschaft für Hard- und Softwarevertrieb mbH

Bestell-Telefon (089) 98 29 02 76 Ladengeschäft Ismaninger Str. 136  
Fax (089) 98 29 02 77 81675 München  
e-mail Media\_World@gmsn.com

Z	DV	CD	69,95
Ace Ventura	DV	CD	54,95
Alter Live	DV	CD	74,95
AR-64D L - F.R. Korea Data Disk	DV	CD	74,95
AR-64D Longbow	DV	CD	79,95
Allen Trilogia	DV	CD	64,95
Amoroso Dream	DV	CD	34,95
ATF - Gold Win95	DV	CD	79,95 *Jan.
ATF - Nato Fighters Data Disk	DV	CD	39,95
Azrael's Test	DV	CD	69,95
Baldies	DV	CD	64,95
Blaphem's Fluch	DV	CD	69,95
Blaifuß 2	DV	CD	59,95
Blood & Magic	DA	CD	69,95
Sublime Bobble	DV	CD	54,95
Blug	DV	CD	54,95
Bundesliga Manager '97	DV	CD	69,95
Cheesmaster 5000 Win95	DV	CD	69,95
Civilization II	DV	CD	74,95
Civilization II Scenarios	DV	CD	29,95
Cluedo	DV	CD	69,95
Commande 3.0	DV	CD	69,95
Command & Conquer Alarmstufe Rot	EV	CD	69,95 *Feb.
Command & Conquer Mission Disk	DV	CD	29,95
Creatures	DV	CD	69,95
Crusader No Regret	DV	CD	64,95
Daggarfall	DV	CD	69,95
Daytona USA	DV	CD	69,95
Der Planer 2	DV	CD	69,95
Der Produzent	DV	CD	69,95
Deconstruction Derby 2	DV	CD	69,95
Diablo	DA	CD	74,95
Die Fagger II	DV	CD	49,95
Die Hard Trilogie	DV	CD	69,95 *Feb.
Die Siedler 2	DV	CD	69,95
Die Siedler 2 - Mission CD	DV	CD	29,95
Discworld 2	DV	CD	74,95
Down In The Dumps	DV	CD	69,95
DSA 3 - Schatten über Riva	DV	CD	44,95
Dungeon Keeper	DV	CD	69,95 *Feb.
Eartworm ein 2 (inkl. 1) Win95	DV	CD	69,95
F-22 Lightning 2	DV	CD	79,95
Fabli	DV	CD	69,95
Fifa Soccer 97 Win95	DV	CD	69,95
Firefight Win95	DA	CD	59,95
Flight Simulator 6.0 Win95	DV	CD	89,95
Flight Unlimited Win95	DV	CD	69,95
Flottenmanöver Win95	DV	CD	69,95
Fernula One - Grand Prix 2	DV	CD	64,95
Fritz 4 Win	DV	CD	119,95
G-Nema	DV	CD	69,95
Gene Wars	DV	CD	64,95
Golden Gate Killer	DV	CD	64,95
Grand Prix Manager 2	DV	CD	79,95
Hardline	DV	CD	59,95
Hexagon Kartell	DV	CD	64,95
Holiday Island	DV	CD	54,95
Hugo 4	DV	CD	59,95
Jagged Alliance 2 - Deadly Games	DV	CD	89,95
Kal's Power Goo	DV	CD	89,95
Kratzy Ivan Win95	DA	CD	64,95
Leads of Love 2	DV	CD	69,95 *Feb.
Leisure Suit Larry 7	DV	CD	79,95
Lemmings Bundle	DA	CD	29,95
Lighthouses	DV	CD	79,95
Links LS	DA	CD	64,95
M.A.X.	DV	CD	69,95 *Jan.
MAD TV 2	DV	CD	69,95
Mentor of Orion 2	DA	CD	79,95 *Jan.
MDK	DV	CD	74,95 *Jan.
Mechwarrior 2 - Mercenaries	DV	CD	79,95
Monopoly	DV	CD	59,95
Nascar Racing 2	DV	CD	74,95
NBA Live '97 Basketball	DV	CD	69,95
Need For Speed - Special Edition	DV	CD	79,95
NHL Hockey '97	DA	CD	69,95
Nihilis	DV	CD	64,95
Normality Inc.	DV	CD	69,95
Orion Burger	DV	CD	74,95
Pandora Akte	DV	CD	74,95
Phantasmagoria 2	DV	CD	79,95
Privateer 2 - The Darkening	DV	CD	79,95
Puppen, Parlan und Platoon	DV	CD	64,95
Rayman	DV	CD	49,95
Realms of the Haunting	DV	CD	74,95
Risiko Win95	DV	CD	69,95
Road Rash Win95	DV	CD	59,95
S.T.O.R.M.	DV	CD	59,95
Schachfahrt	DV	CD	69,95
Shattered Steel	DV	CD	69,95
Sherlock Holmes - Geheimnis d. L. Rose	DV	CD	69,95
Sim City 2000 Win95	DV	CD	54,95
Sim Peakt: City 2000, Isla, Town	DV	CD	64,95
Sonic CD Win95	DA	CD	49,95
Star Trek - A Final Urhly	DV	CD	39,95
Star Trek - Deep Space Nine	DA	CD	59,95
Steampop	DV	CD	69,95
Super EF 2000 Win95	DV	CD	79,95
Synclastic Wars	DV	CD	69,95
Terra Nova	DV	CD	69,95
Tina Commando	DV	CD	69,95
Tomb Raider	DV	CD	89,95
Tomb Raider	DV	CD	89,95
Twirl Pursuit	DV	CD	69,95
Turner '81	DV	CD	79,95
Viking Conquest	DA	CD	64,95
Virtua Cop	DA	CD	69,95
Virtua Fighter PC Win95	DA	CD	69,95
Warcraft II - Expansion Set	DV	CD	29,95
Warcraft II inkl. Expansion Set	DV	CD	79,95
Wing Commander III	DV	CD	34,95
Wing Commander IV	DV	CD	34,95
Worms inkl. Reinforcements	DV	CD	64,95
Worms Reinforcements	DV	CD	34,95
X3	DV	CD	74,95
Zork Nemesis	DV	CD	79,95

Über 20.000 verschiedene Produkte - Anfragen lohnt sich!  
Vorbestellung gerne möglich. Ladendirekte differieren.  
Versandkosten: Nachnahme + 8 DM + 3 DM Postgebühr  
Ab 1 DM Bestellwert versandkostenfrei.  
Irrtum und Änderungen vorbehalten.  
Preisliste gültig bis 07.01.97



# Unverkennbar.

Dieses Zeichen wird nur einer Top-Auswahl an Spielen gewährt, die speziell für Microsoft® Windows® 95 konzipiert wurden - eine sensationelle Spielerfahrung.



## Warum

Mit Microsoft® Windows® 95 bekommt ihr sofort Action. Keine langwierigen Vorbereitungen mit Installationsdisketten und kein Eintippen von Befehlen. Einfach die CD einlegen, und sofort kann's losgehen mit den heißesten Spielen aller Zeiten von führenden Unternehmen der Branche. Ihr bekommt irre 3D-Graphiken. Tollen Sound. Blitzschnelle Bewegungen. Unbesiegbare Präzision. Und übers Internet könnt ihr zu mehreren spielen, mit jedem, überall und immer.



**Deadly Tide™ Microsoft**  
 • Ein intensives, grenzenloses Unterwasserkampf gegen Außerirdische, die den Planeten in der unheimlichen Welt des Abgrunds versinken lassen wollen.

## Wo

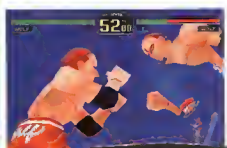
Das muß man gesehen haben, um es glauben zu können. Holt euch Demos und Videos dieser heißen Spiele. Klinkt euch ein in die Web Site Hot Games for Microsoft® Windows® 95.

<http://www.microsoft.com/europe/hot/>

## Eins der heißesten



**Bug! Sega PC**  
 • Original Jump 'n Run-Spiel mit einem lebendigen, von Pfaden vor demnächstem 3D-Multiscroll-Hintergrund



**Virtua Fighter™ PC**  
 Sega PC  
 • Dieses Arcade-Kampfsportspiel auf Polygonbasis führt euch in eine phantastische 3D-Welt



**Super EF2000®**  
 Ocean  
 • Anerkannt als "ein sehr realistischer Flugsimulator" entwickelt von Digital Image Design, dem authentischen Mann für Flugsimulation

**Guts 'N' Garters®**  
 • Eine seltene Kombination aus Strategie, Intuition und guter alter Feuerkraft

EXTREMELY FLA

<http://www.microsoft.com/europe/hot/>





**SideWinder™ game pad**

**Microsoft**  
 • Die Power, programmierbarer und die Buttonkontrollen, und die Leistungssteigerung auf die zu vier getrennt einstellig spielen zu können



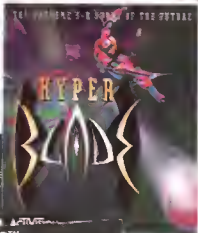
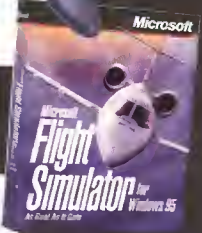
**SideWinder™ 3D Pro**

**Microsoft**  
 • Der digitale Joystick mit 3D-Griffrotation für totale Präzision



**Flight Simulator®**

**Microsoft**  
 • Realistischer wird's nicht mehr – die Beste Methode, die Spannung und Leistungssteigerung im Cockpit eines Flugpiloten zu erleben



**Monster Truck Madness™**

**Microsoft**  
 • Der radikale Rennsimulator, der euch in die wilde Hochgeschwindigkeitswelt der Monstertrucks entführt, wo Dreck fliegt und Autos zur Seite gerammt werden

**MechWarrior® 2: Mercenaries™**

**Activision**  
 • Die wälgig neue Folge des Bestsellers MechWarrior 2. 3D-Kampfsimulationen noch einen Tick besser



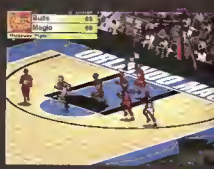
**Hyperblade™**

**Activision**  
 • Entleert in diesem 3D-Sport der Zukunft den Hochgeschwindigkeits-Norwalkitzel des extremen Skating, kombiniert mit harten Kampfmanövern



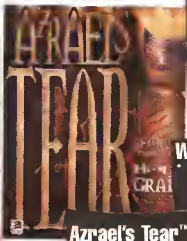
**NBA® Full Court Press™**

**Microsoft**  
 • Dieses Basketballspiel fühlt sich so real und intensiv an, daß euch der Schweiß tropft



**Lord of the Realms II™**

**Sierra**  
 • Ein außergewöhnliches Strategie- und Action-Spiel, das im 13. Jahrhundert spielt



**Azrael's Tear™**

**Mindscape**  
 • Ein einzigartiges 3D-Adventure-Kollisionspiel in Echtzeit

**War Wind™** Mindscape  
 • Eine epische Schlacht für Niververeinigung und Freiheit über Vorherrschaft, Befreiung und Rache



**Rama™**

**Sierra**  
 • Das ultimative Sci-Fi Abenteuer mit Autor Arthur C. Clarke als Hauptdarsteller

**Spiele die ihr je unter den Fingern hattet.**

**Destruction Derby™ II**

**Psygnosis**  
 • Neu lackiert, neu aufgebaut und in neuer Form auf der Strecke Destruction Derby 2 bietet einen Kollisionskurs des Chaos, der Kratzerphonon rückt, Autos überstürzt und actiongeladenen Gometzele



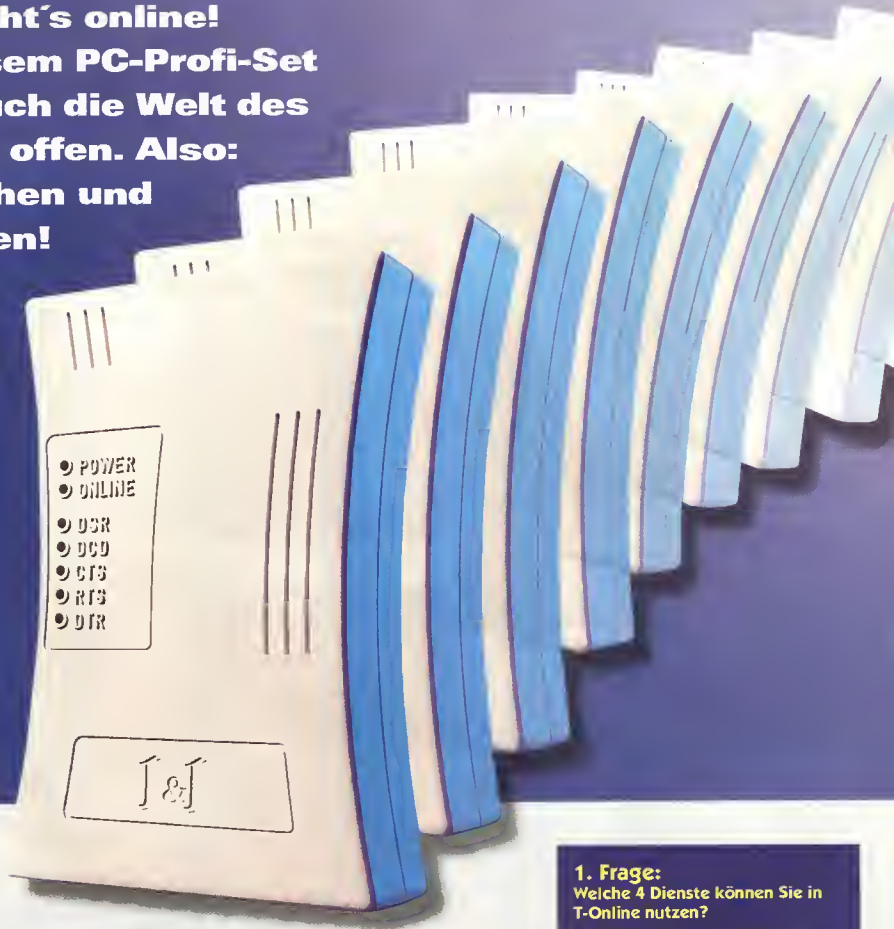
**DiscWorld® II: Missing Presumed...!?**

**Psygnosis**  
 • Der unfähige Zauberer Rincewind übernimmt in diesem zarten Zeichentrickspannen die Rolle des Todes



Microsoft, Windows, das Hot Game-Logo, DirectX, MS-DOS, Flight Simulator, Monster Truck Madness, Deadly Tide und SideWinder sind in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen hier aufgeführten Marken- oder Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer entsprechenden Eigentümer und hiermit als solche ausgewiesen.

**Jetzt geht's online!  
Mit diesem PC-Profi-Set  
steht euch die Welt des  
Internet offen. Also:  
Mitmachen und  
gewinnen!**



**GEWINN-COUPON**

Kennziffer: 002 017 B

Kreuzt hier die richtige Lösung an:

- |          |                            |                            |                            |
|----------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| Frage 1: | <input type="checkbox"/> a | <input type="checkbox"/> b | <input type="checkbox"/> c |
| Frage 2: | <input type="checkbox"/> a | <input type="checkbox"/> b | <input type="checkbox"/> c |
| Frage 3: | <input type="checkbox"/> a | <input type="checkbox"/> b | <input type="checkbox"/> c |

Unter allen richtigen Einsendungen werden 222 "PC-Profi-Sets (Windows) 14.400" verlost.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (der Auftraggeber muß Inhaber des angegebenen Telefonanschlusses sein)

Falls ich gewinne, beauftrage und bevollmächtige ich die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Deutschen Telekom AG. An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich DM 8,- für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit bei der Deutschen Telekom AG kündigen. Das einmalige Bereitstellungsentgelt in Höhe von DM 50,- übernimmt die 1&1 Direkt GmbH für mich.

Ja, 1&1 Direkt soll mich beim T-Online-Dienst anmelden.

Datum, Unterschrift des Auftraggebers

**1. Frage:**  
Welche 4 Dienste können Sie in T-Online nutzen?

- a Netscape, Internet, email, Datex-J
- b Btx, Btx plus, Internet, email
- c KIT, Multimedia, Btx, email

**2. Frage:**  
Wie hoch ist die Zahl der T-Online Nutzer?

- a 500.000
- b 800.000
- c über 1,2 Millionen

**3. Frage:**  
Was bietet T-Online seit dem 1. September 1996 kostenlos allen Teilnehmern an?

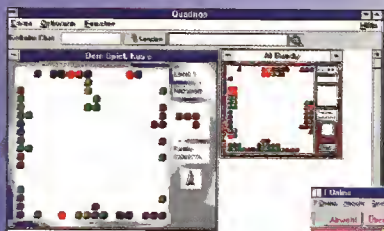
- a Die eigene Homepage im Internet
- b Internet Navigator
- c Analog Adapter



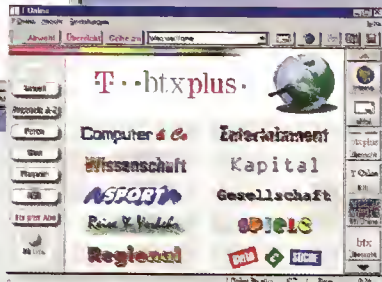
# 222 PC-PROFI-SETS

inklusive 14.400er Modem, Windows-Decoder  
und kostenloser T-Online-Anmeldung

zu gewinnen



Die Leitsite von "bt-x-plus", in der sich viele ausgewählte Angebote für T-Online-Surfer finden. Etwa "Quadriga": In dem Onlinespiel treten mehrere Teilnehmer gegeneinander an.



jeder seine individuelle Homepage gestalten kann, die für alle Internet-Surfer weltweit zugänglich ist.

Wenn Ihr also zu den über 1,2 Millionen Teilnehmern, die die T-Online-Dienste nutzen, gehören möchtet, dann solltet Ihr Euch diese Chance auf keinen Fall entgehen lassen. Also schnell den nebenstehenden Gewinn-Coupon ausschneiden, die richtigen Antworten ankreuzen, den Coupon auf eine Postkarte kleben und ab damit in den Briefkasten.

Der **Einsendeschluss** ist übrigens der **31. Dezember 1996** (Poststempel).

Die Karte schiekt bitte an:

**MagnaMedia Verlag AG**  
**Redaktion Power Play**  
**Stichwort: PC-Profi-Set**  
**Postfach 1304**  
**85531 Haar bei München**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, und wie immer bei reizvollen Wettbewerben, dürfen Mitarbeiter des Verlages wie der 1 & 1 Direkt GmbH sowie deren Angehörige nicht teilnehmen.

Im Gewinnfall erhaltet Ihr zuerst ein Schreiben von der Deutschen Telekom AG mit eurer Kennung und dann per Post euer PC-Set mit Software

Wer schon lange vom Spielen im Internet geträumt hat, mit Rücksicht auf seinen Geldbeutel aber..., der hat jetzt große Chancen, sich seinen Wunsch zu erfüllen. Denn Power Play verlost zusammen mit der 1&1 Direkt GmbH, Montabaur, insgesamt 222 PC-Profi-Sets inkl. Modem 14.400 bits, Windows-Decoder und kostenloser Anmeldung bei der Deutschen Telekom AG.

Ihr spart also nicht nur die Kohle für die erforderliche Hardware, sondern auch noch die 50 Mark Anmeldegebühr, die normalerweise anfallen! Das einzige, was Euch das ganze Vergnügen kostet, sind monatlich 8 Mark Grund- und natürlich die Nutzungsgebühr, die dem Telefon-Zeittakt für Ortsgespräche plus zwei Pfennig T-Online-Gebühren

pro Minute abends ab 18 Uhr und am Wochenende (werktags von 8 bis 18 Uhr sechs Pfennig) entspricht.

Zu diesem Fast-Null-Einstiegs-Tarif könnt ihr dann auf das komplette Angebot der T-Online-Welt zugreifen – Btx, Btx plus, Internet und eMail. Und nicht vergessen: Außer Spiele zocken und sich per Bildschirm mit Spielefans in aller Welt "fetzen", gibt es natürlich zahlreiche andere Möglichkeiten – mit Homebanking zum Beispiel kann man seine Bankgeschäfte erledigen, über T-Online Zug- und Flugverbindungen abfragen, in Btx Diskussionsforen besuchen und vieles andere mehr. Seit dem 1. September dieses Jahres bietet T-Online überdies allen Teilnehmern kostenlos Speicherplatz auf seinen Servern an, damit





**Logo des „Deuaction“:**  
**Hat sich Knut mit diesem selbstgerenderten Mech nicht wieder übertroffen?**

**Die Power Play Webquarters, unsere Zentrale im Internet**



# PP ONLINE

## CompuServe

Brandneu auf CompuServe: Das „Deutsche Actionspiele-Forum“. Dort geht's um alles, was knallt, explodiert und die Herzfrequenz hochtreibt. Natürlich stellen wir in den Bibliotheken gleich megabyteweise Level, Updates und weitere Files zum Saugen bereit. Wer Probleme mit einem Spiel hat oder einfach nur chatten will, findet (fast) immer einen Ansprechpartner. „Deuspiel“, das erste allgemeine deutsche Computerspieleforum, besteht unverändert weiter.

**Go Deuspiel**  
**Go Deuaction**

## T-Online

Unsere Dependance im Online-Dienst der Telekom überzeugt besonderes durch das Forum mit lebhaften Diskussionen, dazu kommen natürlich aktuelle News und Artikel aus dem Heft.

**Power Play#**



**Waldi kennt seine Power Play rückwärts auswendig, weil sie schon so alt ist – ein neues Heft kriegt er nächstes Mal!**

## Internet: Powerplay WebQuarters

Das Zentralorgan der Power Play auf dem Internet bietet ständig aktualisiert Spieledemos, Patches und Screenshots. Neu im Netz ist jetzt der Preview des Monats, zusätzlich zu den Infos zum aktuellen Heft. Hier könnt ihr auch das Interview des Monats in einer ungekürzten Version nachlesen, alles wohlgeartet ein paar Tage vor dem Erscheinen am Kiosk.

<http://www.magnamedia.de/powplay>

## VERMISCHTES AUS DEN NETZEN

- Sowohl Microsofts „Internet Explorer“ als auch Netscapes „Navigator“ sind jetzt in verbesserten 3.01er-Versionen erhältlich und warten auf den Homespages der beiden Companies auf downloadwillige User.

<http://www.microsoft.de>

[- „Dream Works“, die neue Film- und Multimediafirma von Steven Spielberg & Friends, hat jetzt ihre WWW-Niederlassung im Internet eröffnet: Weil die „Traumfabrik“ auch an Silberlingen für Computer bastelt, finden sich dort Informationen über alle interaktiven Projekte.](http://www.netscape.com saugen.</a></p>
</div>
<div data-bbox=)

<http://www.dreamworks.com>

- Surfer im weißen Polyesteranzug aufgepaßt: Sierras Schwerenöter „Leisure Suit“-Larry Laffer hat seit neuestem eine eigene Internet-Adresse, die über alles wissenswerte zu dem weißgewandeten, wandelnden Hormontopf informiert. Die Seiten sind, ebenso wie die neue hiesige Internet-Dependance von Sierra Online, vollständig deutschsprachig gehalten.

<http://www.larry7.de>

<http://www.sierra.de>

- AOL hat zwei Neuheiten für Multiplayer-Fans: Zum einen das frisch eröffnete Rollenspielforum (Kennwort: Rollenspielforum) und das etwas eigenartige Trivia-Quiz **NTN** (Kennwort: NTN).

- Ab Dezember sollte die Zugangssoftware zu CompuServe, der „WinCIM 3.01“, endlich offiziell verfügbar sein: Die Oberfläche ist auf den neuesten Stand der Technik gebracht und hat Microsofts „Internet Explorer 3.0“ als Browser fest eingebaut. Allerdings läuft unsere Betaversion bislang nur unter Windows 95 und hatte weitaus größere Hardwareanforderungen als die Version 2.01. In einer unserer nächsten Ausgaben folgt ein Vergleichstest mit dem neuen Zugangsprogramm von AOL, das ebenfalls die Nummer 3.0 trägt und am



28.11.96 auf den Markt kam. Für bislang darbenende Alpenländer hat dieses Datum noch eine ganz andere Bedeutung: An diesem Tag startet der weltweit größte Online-Dienst AOL endlich auch in Österreich und der Schweiz.

- Frage an Radio Eriwan: Wie viele eMails bringen einen deutschen Online-Dienst in ernsthafte Schwierigkeiten? Antwort: 3,4 Millionen. Mit diesem bissigen Werbepost hat ein Sex-Anbieter das eMail-System von **T-Online** teilweise **lahmgelegt** – einige Tage lang konnten viele Kunden ihre elektronische Post nicht empfangen. Obwohl 90% dieser Mailbombe falsch adressiert waren, fanden viele User unaufgefordert erotische Liebesgrüße aus dem Cyberspace in ihrem Briefkasten.

- Neue Newsgroups braucht das Netz: Unter „alt.binaries.games.civ2“ werden Fans von Microproses „Civilization 2“ fündig, in „alt.binaries.games.worms“ treiben dagegen die Humuspflüger aus Team 17s „Worms“ ihr virtuelles Unwesen. Sie schon immer mit anderen über diese Spiel diskutieren wollte, kann's hier tun.

**URLAUBSTRIPS IM SPÄTWINTER**

# MERIDIAN 59

**NEUJAHR IM ÖDLAND  
DER HARDONNE**

**WEIHNACHTSEINHRUF  
IN MARION**

**VALENTINSWOCHENE  
IN CASTLE VICTORIA**

**WILDWASSER-FLOßFAHRTEN  
IN DEN BERGDOORN CANYONS**

DESIGNED  
FOR THE  
**PC**

**EKKSUSIV-REISEUNTERNEHMEN**

Zum buchen Ihres Urlaube wenden Sie sich an Studio 300:  
<http://www.3do.com> oder besuchen Sie Ihren Computerspielhändler.





# MULTIPLAYER BATTLETECH

**No Guts –  
No Galaxy.  
Online-Gaming-  
Spezialist Kesmai  
lädt zum Open-  
Betatest auf  
Solaris IV.**



**Schnattertaschen: Auf diesem Screen wird gepocht**

## MECH-TALK

**FFA:** Free For All: Jeder gegen Jeden

**CBN:** Color by Number: Spieler wählen in FFA Farben nach ihren Start-Nummern

**LITE, MED, HVY, SAULT:** Mechklassen: Leicht, Mittelschw., Schwer, Überschw. Open: offenes Gefecht, keine Mech-Gewichtsbeschränkung  
**"F\*\*ckin Legger!":** "Bitte schieß nicht auf meine Beine!"

**SOC:** Souls of Chaos, Cooler Betatester-Clan

**1v1, 2v2, usw.:** einer gegen einen, 2 gegen 2 usw.

**Name:** Multiplayer Battletech  
**Genre:** Mech-Sim  
**Frontendersteller:** Kesmai  
**Aktuelle SW-Version:** 1.06  
**Zugang über:** Internet, CompuServe, AOL, kommerzielle Serviceprovider.  
**Derzeitiger Status/Kosten:** Open-Beta/keine



**Solaris wie es leibt und lebt: Dieser Mech wurde fachgerecht zerlegt**

**Mit der Schnellbahn erreicht ihr die jeweiligen Arenen**



**M**echkrieger können sich freuen. Nach Activations Simulatoren Mech 2, Netmech und Mercenaries kommt nun eine Internet-fähige Multiplayer Variante mit offizieller FASA-Lizenz in unsere Galaxie. Die amerikanische Kesmai-Corporation, die sich ausschließlich mit Multiplayer-Spielen ("Air Warrior") über Online-Anbieter beschäftigt, veranstaltet derzeit einen extensiven Betatest ihres auf dem Vergnügungsplaneten Solaris IV angesiedelten Produkts. Zum Hintergrund: Solaris ist in mehrere Sektoren eingeteilt, wobei jeder Sektor unter die Jurisdiktion eines der Häuser Steiner/Davion, Kurita, Liao und Marik fällt. Jeder Sektor zerfällt wiederum in mehrere Bezirke, die fast alle mehrere Mech-Arenen besitzen. Diese Arenen bieten Platz für zigtausende Menschen, die hier von abgeschirmten Tribünen aus Battlemech-Show-Kämpfe mitverfolgen.

Um auf Solaris mitzumischen, benötigt ihr neben Zugang zu einem der Dienstanbieter die Frontend-Software, die es zur Zeit nur per Download gibt. Am hequemsten ist der Einstieg übers Internet, bei dem außer der Telefonkosten zum Provider momentan keine weiteren finanziellen Pferdefüße auf euch warten. Ihr bewegt euren Charakter mit einer Mini-Map umher. Neben den Arenen stehen euch als reine Chat-Rooms diverse Kneipen zur Verfügung, in denen streßfreie Laherei angesagt ist. Wem das zu langweilig ist, der macht sich in eines der Stadien an, wo fast rund um die Uhr genügend menschliche Gegner ihrer Vernichtung harren. Nachdem ihr euch für einen von über 80 Mechs in Standardkonfigurationen entschieden habt

(Customizing ist derzeit noch nicht möglich), kann es schon losgehen. Die Regeln werden zumeist von erfahrenen Spielern diktiert: Oft werden Teams gebildet, aber auch Schlachten jeder gegen jeden sind sehr beliebt. Grafisch und soundtechnisch kann das Frontend z.Zt. nicht komplett überzeugen: Viele Mechmodelle teilen sich ein und den selten Körperbau, was jedoch nur von kosmetischer Bedeutung sein dürfte. Auch stehen die meisten Features noch nicht bereit: So läßt sich zum Beispiel der Heat Shutdown noch nicht "override", und die Arme der Mechs könnt ihr auch noch nicht kontrollieren. Trotz dieser Unzulänglichkeiten ist MPBT hochgradig suchtfördernd: In Sanctioned Arenas könnt ihr im Duell Ranking Points gewinnen (und wieder verlieren!), die zum Aufstieg in eine höhere Klasse benötigt werden. Im Vergleich zu Mech2 spielt sich die Kesmai-Variante ungleich anspruchsvoller: Da es sich bei allen Mechs um Modelle der inneren Sphäre handelt, sind sie bei weitem nicht so fortschrittlich ausgestattet wie die Clan-Modelle. In MPBT herrscht eine freundliche Atmosphäre, und Neulinge finden sich schnell zurecht. Wer sich allerdings schnell unbeliebt machen will, schießt seinen Gegnern die Beine weg ("Legger!") oder zielt aufs Cockpit: Dies wird von den meisten als "unehrenhaft" betrachtet und Spieler, die diese Techniken praktizieren, werden konsequent gemieden. sg



# Die Fugger

## Neu!

Verlängerte Spieldauer  
Verbessertes Kampfsystem  
Bisher unveröffentlichter  
CD-Audiotrack  
Fugger II (time-travel-rave)

## II

Der Hit der  
Media Control Charts  
jetzt zum absoluten

**SUPER-  
PREIS!**

Um  
1600  
steht das  
einst mächtigste Han-  
delshaus des  
Mittelalters vor  
dem Nichts. Durch  
politische Wirren  
sind alle Reichtümer  
verloren. Begeben Sie  
sich in die Zeit des  
Dreißigjährigen Krieges, in  
der Mord, Armut und die  
Pest Europa beherrschen.  
Lassen Sie in einer Welt des  
Handels, der Intrigen und der  
Politik das Imperium der Fugger  
wieder aufstehen.

**Jedwede Macht  
sei dem, der prall-  
gefüllte Thalersäckel  
sein eigen nennen  
kann!**

Für PC CD-ROM!

So bekommen Sie ganz schnell die  
**neuen Fugger II-Features\*:**

**Per Internet:**

Ziehen Sie sich einfach die neuen Features von unserer  
Webpage herunter. Adresse: <http://www.bomico.com>

**Per Post:**

Sie schicken diesen Coupon zusammen mit einem an  
Sie adressierten und mit DM 2,- frankierten Rückumschlag an:  
Bomico Unterhaltungssoft- und -hardware Vertriebs GmbH  
ServiceLine · Am Südpark 12 · 65451 Kelsterbach  
Dann erhalten Sie von uns schnelligst  
die Diskette.

\* Ohne Fugger II CD-Audiotrack

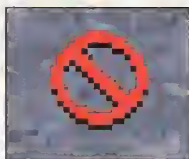
**Sunflowers**  
INTERACTIVE ENTERTAINMENT SOFTWARE

Im Exklusiv-Vertrieb von BOMICO  
<http://www.bomico.com>

**Echtzeit  
Strategie ohne  
Electronic Arts?  
Keineswegs.  
"KKND" ist ein  
postnukleares  
"Command &  
Conquer" mit viel  
Witz und genialen  
Landschaften.**

#### ÄHNLICHKEITEN

Hier drei Beispiele für die optische offensichtlich Ähnlichkeit zu Westwoods "Command & Conquer".



Dieses Verbotsschild kennen wir aus C&C.



Der Cursor ist uns ebenfalls sehr gut bekannt.



Nach diesen Pfeilen auf der Refinerie richteten sich schon die Ernter von Westwood.

# KK Krush, Kill



Gleich ist die Schlacht vorbei, denn der Airstrike sorgt für Ruhe

Heutzutage muß jede Softwarefirma, die etwas auf sich hält, mindestens ein Echtzeitstrategiepiel auf dem Markt oder wenigstens in der Mache haben. Die grandiosen Verkaufszahlen von "Command & Conquer" und "Warcraft 2" machen diese Spiele zu wahren Goldgruben, die sich natürlich kein Geschäftsführer entgehen lassen will. So taucht auch bei Electronic Arts dieser Tage ein "Command & Conquer"-Clone auf, der schon einen sehr fertigen Eindruck macht und bereits Ende Januar nächsten Jahres erscheinen soll.

Auf den ersten Blick ist "KKND" von Beam Software ein schon sehr frecher "Command & Conquer"-Clone, allerdings nimmt sich das Spiel selbst nicht ernst, was den Plagiatsvorwurf entschärfen könnte. Es gibt demnach nur wenige Dinge, die das Spiel der Australier von Westwoods Verkaufsschlager unterscheidet. Als erstes wäre da die schöne aber nicht neue Story: Nach dem nuklearen Overkill haben sowohl ein paar Menschen, die Reste der irdischen Armeen, überlebt, wie auch einige Leute, die die Strahlendosis nur ein wenig verändert hat. Diese Mutanten wollen die Erde für sich, die übriggebliebene Armee will natürlich dasselbe und so prallen beide Seiten in einem Krieg aufeinander, den ihr zu entscheiden habt. Wie gehabt, wird auch in "KKND" auf Seiten der Mutanten oder der Über-

lebenden eine Basis nach der anderen errichtet. Abgebaut wird Öl, repariert wird mal wieder in der "Repair Bay", und Einheiten kommen aus der Fabrik. Dabei können in "KKND" wie schon in "Dune 2" endlich wieder Gebäude mit einem Upgrade versehen werden. Dazu ist eine Forschungsstation vonnöten, mit der zum Beispiel die Fahrzeugfabrik verbessert wird, worauf diese wesentlich bessere Kampfkolosse bauen kann. Verbessert ihr das Hauptquartier, kann auf der jederzeit einblendbaren Karte mehr gesehen, bessere Wachtürme gebaut werden und es stehen mehr Infanterieeinheiten, die dort produziert werden, zur Verfügung. Ebenfalls neu ist, daß ihr so viele Dinge zugleich bauen könnt, wie ihr Geld aufbringt. Daß heißt, es können gleichzeitig drei Panzer, vier Scouts, ein paar Scharfschützen, ein neuer Ölbohrturm, ein Wachturm und eine Power Station produziert werden – solange das Geld eben reicht.

Die verfügbaren Einheiten unterscheiden sich je nach gewählter Seite nicht nur optisch, sondern auch spielerisch recht stark: Während die Mutanten auf organische Wesen wie mutierte Käfer, Skorpione und mit Autokanonen bestückte Mammutte setzen, fahren die Überlebenden mit Gatlin-Panzern, Raketenwerfern und Panzern durch die optisch sehr aufregenden Level. Letzteres ist ebenfalls ein Punkt, bei dem



# ND 'N Destroy

sich Beam besondere Mühe geben will. Die Landschaften bestehen aus teilweise sehr verzweigten Gebirgszügen, die nur an bestimmten Stellen zu überwinden und teilweise sogar über Brücken miteinander verbunden sind.

Technisch wartet "KKND" mit SVGA-Grafik und teilweise recht witziger Sprachausgabe auf.

Durch die Animationen der Infanteristen, die sehr schönen Fahrzeuge und die wunderschöne Landschaftsgrafik konnte das Spiel bereits in der Vorabversion beeindrucken. Ob "KKND" sogar besser ist als die großen Konkurrenten, sagen wir euch nach dem Test der Vollversion in einer der nächsten Ausgaben.

kn

## B R I E F I N G S

Inwieweit sich die Briefing-Texte auf die Mission beziehen, läßt sich wohl am besten an einigen Ausschnitten festmachen. Man beachte, daß sich dieses Spiel nicht sehr ernst nimmt...

### Konvoi-Übersicht:

Truck-Anzahl: 6

Ladung: Treibstoff usw.

Momentane Fahrtrichtung: Norden

Name des Leitfahrers: Rubber Duck

Humorwert des letzten Eintrags: 3%

Wahrscheinlichkeit für Humorwert unter 3%: 100%

In dieser Nachricht enthaltene empfohlene Tagesdosis Riboflavin: 2%

Anzahl der Menschen weltweit, die tatsächlich wissen, was Riboflavin ist: 7

**Führungsqualität der Soldaten:** Indiskutabel

**Aufstiegsmöglichkeiten für die inkompetente Infanterie:**

Landminensucher

Gasmaskentester

Geiger-Zähler

Lebende Organspender

Latrinenbauer

Lebende Bomben

Übungsziele

Autoren von Videospieldripts

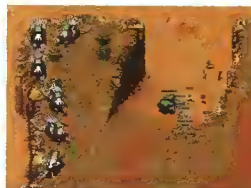
### Vorschläge, wie das Oberhaupt zum Schweigen gebracht werden kann:

Eine große Socke in seinen Mund stopfen  
Den Finger an die Lippen legen und "Pssst" sagen  
Ihn in ein Vakuum sperren  
Sich selbst in ein Vakuum sperren  
Sich Finger in die Ohren stecken  
Ihn töten

### Aktueller Status des gereizten Kommandeurs:

Gepellte Kartoffeln: 1023  
Schwere Verweise erhalten: 17  
Vom General bezogene Prügel: 20  
An den General ausgeteilte Schläge: 143  
Schroffe Worte gesprochen: 567  
Entschuldigungen für besonders barsche Bemerkungen: 134

Zahlen, die in diese Daten nicht einbezogen sind:  
23495678 8923457 19845 86 5 9 785 9145 0 92340  
75 01234678234 789023 234 4523 23450 723 680  
2347805 2 805 345743723 780345 72345  
72379057437 235 790234 72345 790345 7 23 8905  
7345 7034589 5 23 789023 7034570 2345 7845 13  
34635 78902345 72 0235 62 05 345 72 75 78905  
78345789023 75 7905 7234890 725 75 735 78902345  
792 7852 7890235 7890345 7890345 702575234 70  
35270 25 7025 70 5



Hier wird der Paß zu unserer Basis bewacht

**KKND**  
Genre  
**Echtzeitstrategie**  
Hersteller  
**Beam Software/  
Electronic Arts**  
Erscheinung geplant  
**Januar '97**



Smile: Die Mission-Briefings machen sich über alles lustig (siehe Kasten)

Die roten Raktenwerfer knallen zwar kräftig, laden allerdings lange nach

# PERRY RHODAN

## Operation Eastside

Die angeblich "größte SciFi-Serie der Welt" demnächst auf CD-ROM



**Planetenwahl: Welche Welt wird zuerst besiedelt?**



**Auswahl: Welches Volk darf's denn sein?**

Stück von der Galaxie erobern. Aus seiner Kommandozentrale heraus erforscht der Spieler Sonnensysteme, einzelne Planeten und Monde, prüft deren Tauglichkeit zur Gründung von Kolonien, sei es zum Aufbau einer vollständigen Infrastruktur oder für eine Basisstation. Wohnräume, Agrarwirtschaft sowie leichte und schwere Industrie sollten in einem ausgegli-

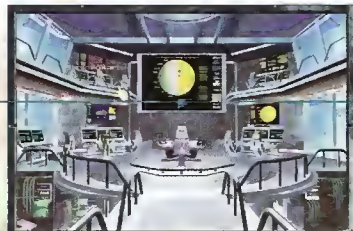
**M**üssen wir Mitleid mit Perry Rhodan haben? Auf den ersten Blick sicher nicht: Seit 35 Jahren rettet der Weltraumheld in bislang rund 1800 intergalaktischen Groschenromanen alles, was gerettet werden will. Seit dem 8. September 61 liegen die Heftchen jede Woche in Deutschland und zahlreichen anderen europäischen Staaten am Kiosken – sogar im fernen Japan gibt es längst eine etablierte Fangemeinde. So ganz kann er seinen Kollegen aus StarTrek oder StarWars aber noch nicht das Wasser reichen: Während Picard & Co. längst multimedial geworden sind und sich in Büchern, Filmen, TV-Serien und Computerspielen tummeln, hat Perry den Sprung in die Zweitverwertung noch nicht geschafft. Lediglich in einer uralten Billigerie aus Italien, irgendwann Mitte der Sechziger Jahre gedreht, durften Fans ihrem Helden ins Antlitz blicken. Inzwischen steht fest, daß es im Frühjahr endlich ein Computerspiel in der Rhodan-Galaxie gibt. "Perry Rhodan – Operation Eastside" wird ein reinrassiges, rundenbasierendes Strategiespiel. Ziel: Ein möglichst großes

chen Verhältnis stehen, damit die Bevölkerung zufrieden ist und expandiert. Forschungsstätten schaffen die wissenschaftlichen Voraussetzungen zum Raumschiffbau sowie für Angriffs- und Verteidigungswaffen. Gesiedelt wird in einem Gebiet aus 30 bis 120 Sonnensystemen, die der Computer für jedes Spiel neu generiert. Besonderes Augenmerk legen die Programmierer darauf, daß alles physikalisch einigermaßen korrekt zugeht: Die wichtigsten spielrelevanten Faktoren wie der Abbau von Rohstoffen oder die Lebensbedingungen auf Planeten basieren auf dem Wissen, das Astronomen über fremde "Welten" herausgefunden haben – Parameter wie Gravitation, Temperatur, Atmosphärendruck und Wasseranteil sind so realistisch wie möglich. Natürlich steht im Spiel das gesamte "Perry Rhodan"-Arsenal zur Verfügung: Wer schon immer mal Diskussionshilfe, Kugel- oder Walzenraumer kommandieren wollte, darf sich freuen: Es liegt allein am Spieler, die Größe der Schiffe festzulegen und für Panzerung und Bewaffnung zu sorgen. Um Güter zwischen Planeten auszutauschen, benötigt man Transportschiffe oder die Transmittertechnologie. Bis zu sechs Gegner – gesteuert von menschlichen Mitstreitern oder dem Computer – treten gegeneinander an. Gemeinsam wird festgesetzt, wieviel Realzeit jeder pro Runde für seinen Zug hat; innerhalb dieser Zeit darf jeder so viele Befehle geben, wie er mag. Die uns gezeigte Vorabversion machte bereits einen vielversprechenden Eindruck. Ob der sich auch im Test bestätigt, wird erst die fertige Fassung zeigen. "Operaton Eastside" hat im Frühjahr Premiere. ste



**Oberfläche: Hier baut der Spieler seine Kolonie auf**

**Perry Rhodan - Operation Eastside**  
 Genre **Strategie**  
 Hersteller **Spellbound/FanPro**  
 Erscheinung geplant **Frühjahr '97**



**Kommando-Brücke eines Raumschiffs**





## ...es ist ein Monitor!

Er ist 28 Pfund schwer, 38 cm groß, hat eine Bildschirmdiagonale von 15" (sichtbare Bildschirmdiagonale 35,4 cm) und fühlt sich bei Betriebstemperaturen von 5° - 40° C am wohlsten. Er ist unser Kleinstes, kann aber schon alles, was auch die Großen können. Er ist pflegeleicht, ißt am liebsten 220-240 V bei 50/60 Hz und hört auf den Namen Multiscan 100sx. Er ist ein echtes

Sony Original, selbstverständlich ausgestattet mit der Sony-Trinitron-Röhre. Ihr **Super-Fine-Pitch**-Abstand von nur 0,25 mm garantiert scharfe, kontrastvolle Farben mit maximaler Brillanz. DDC (Display Data Channel) ermöglicht **Plug & Play**. Die Bildgeometrie und Bildrotation lassen sich individuell einstellen. NUTEK, **Energy Star** Power Management und **MPR II** sorgen für Ihr Wohlbefinden.

Und jetzt will er ein richtiges Zuhause...

<http://www.sony-cp.com>

**Infoline:** 02 21-5 97 73-76  
**Mo-Fr, 14.00-17.00 Uhr**

**Mailbox:** 02 21-5 97 73-85  
**Fax:** 02 21-5 97 73-50

It's a Sony



**Sony Computer • Peripherals • Components Europe**  
A Division of Sony Deutschland GmbH  
Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln



# MAGIC: THE GATHERING

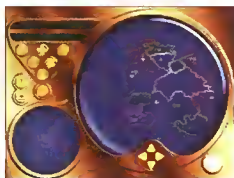
## Battle Mage

Der Kartenspiel-Hit der "Wizards Of The Coast" als Echtzeit-Strategical

**WIZARDS OF THE COAST**

Hierbei handelt es sich nicht etwa um die Magier eines bestimmten Küstenstreifens in "Magic", sondern um die in Renton, Washington, beheimateten Erfinder des Spiels selbst. Seit dem Erschaffungsjahr 1993 wurden weltweit über zwei Billionen Karten in acht Sprachen verkauft. Mehr Informationen gibt's auf ihrer Website  
<http://www.wizards.com>

**Magic: The Gathering - BattleMage**  
 Genre Strategie  
 Hersteller Acclaim  
 Erscheinung geplant Dezember '96



Oben: Die Landkarte von Corondor

Links und unten: Das Schlachtfeld sieht ihr aus der Vogelperspektive



Auf dem Kontinent von Corondor wütet ein alles mit sich reißender Krieg zwischen den Planeswalkern. Ravidel, einer von ihnen, bat durch Trauer und Verrat den Verstand verloren und sucht nun das Verderben seiner ehemaligen Mitstreiter. Er ersinnt sich einen teuflischen Plan, mit dem Zweck, die mächtigsten Zauberer des Universums nach Corondor zu locken, um sie dort dazu zu zwingen, sich untereinander zu bekämpfen, bis sie geschwächt sind und keine ernstzunehmende Gefahr mehr für ihn darstellen. Vor diesem Hintergrund spielt sich Acclaim Entertainments "Magic: The Gathering - Battlemage" ab, ein Echtzeit-Strategiespiel für Windows 95, in dem bis zu vier Spieler gegeneinander antreten können. Mit Hilfe eines lokalen Netzwerks, einer Modem-Verbindung oder des Internets (Kali) bietet sich somit die einzige Möglichkeit, "Magic" über ein Netzwerk zu spielen. Obwohl der Handlungsrahmen auf der Fantasy-Abenteuerwelt des immens erfolgreichen Kartenspiels basiert, sollen auch PC-Strategen, für die das "Magic: The Gathering"-Universum noch Neuland ist, schnell mit der Materie vertraut gemacht werden. In 30 Territorien spielen sich Sub-Plots ab, die es dem gewieften Spieler erlauben, wichtige Zauber zu erlernen, mit rivalisierenden Magiern zu verhandeln, Silberschätze zu bergen, oder sogar ein ganzes Territorium dem eigenen Reich zu unterstellen. In der Zukunft sollen Expansion-Packs die PC-Version auf den gleichen Stand mit dem Kartenspiel bringen. Im derzeitigen Entwicklungsstand wurde bereits das

"Mirage"-Expansion-Set berücksichtigt, dessen neue Kreaturen, Artefakte und Zauber an verschiedenen Stellen des Hauptprogramms verborgen sind. "BattleMage" läßt sich entweder im Single-Duel- oder im Campaign-Modus spielen. Im Duel werden über 200 Kreaturen, Zauber, Verzauberungen und Artefakte der vierten Ausgabe des "Magic: The Gathering"-Universums zum Leben erweckt. Dem Spieler steht es frei, zwischen vorgefertigten, zufällig zusammengestellten oder selbst erarbeiteten Kartendecks zu wählen, um damit gegen bis zu drei menschliche oder den Computer-Gegner antreten zu können. Im Campaign-Modus gilt es Territorien zu erobern, Armeen aufzubauen, Zauber zu erforschen, Ressourcen abzubauen und mit anderen Mitspielern in diplomatische Beziehungen zu treten. Wenn es zu Konflikten kommt, schaltet das Spiel in den Duel-Modus um. Der Sieger bekommt anschließend den umstrittenen Landstrich zugesprochen. Da außer den Startpunkten der Zauberer bei jedem neuen Spielbeginn zufallsbedingte Positionen für Artefakte, Spezialzauber und das Tor nach Jamuura vergeben werden, soll kein Spiel wie das andere verlaufen.

fr



Mut, Macht und Magie brauchen Sie auf Ihrer Suche nach Diablo,  
dem personalisierten Bösen.

# DIABLO



DEMNÄCHST ERHÄLTlich:  
**PACKENDE**  
ROLLENSPIEL-ACTION

**BILZARD**  
ENTERTAINMENT

Im Exklusiv-Vertrieb von:  
**BOMICO**  
PRODIGE UNDEL SOFTWARE

<http://www.blizzard.com>





Die Weltstars  
des Basketballs  
bläsen zum dritten  
Mal zur Korbjagd



Die grobpixeligen  
Akteure von NBA  
96 sind mit der  
neuen Polygon-  
technik Geschichte

# NBA Live 97



Von den Stars zeigt NBA 97 mit  
Vorliebe Ganzkörperfotos

Die Zeiten mit Deutschland als Europameister sind längst vorbei, Bayer Leverkusen bringt in den europäischen Wettbewerben seit eh je kein Bein auf den Boden – kurz gesagt ist einheimischer Basketball seit ein paar Jahren in Deutschland wieder in der Versenkung verschwunden. Umgekehrt sieht es bei den meist turnhohe Ballkünstlern der amerikanischen NBA aus: Mehr und mehr verzaubern sie mit ihren showreifen Einlagen auch die europäischen Kids. Damit das auch in hinärer Form so hiebt, hängt sich EA bei der 97er Auflage vor allem in puncto Präsentation rein. 3D-Stadiongrafik konnte man ja schon bei "NBA 96" bewundern, das seit neuestem von "NHL 97" und "FIFA 97" her bekannten, im Motion-Capture-Verfahren animierten Polygonspielern bevölkert wird. Dazu waren Tyus Edney und Mitch Richmond von den Sacramento Kings in den EA-Studios zu Gast. Letzterer, selbst seit längerem bekennender NBA-Computerspieler, hatte dabei gleich noch einige Tips fürs Programmiererteam parat. Beide sind in der erneut gewachsenen und nun einen perfekten Eindruck erweckenden Datenbank ebenso vertreten wie 99,5% der restlichen NBA-Stars. Lediglich auf ein paar Recken (u.a. Michael Jordan oder "Sir" Charles Barkley) muß der Fan aufgrund von Lizenzproblemen leider verzichten. Stand aller Statistiken ist der 25. September 1996, wichtige Vereinswech-

sel wie der von "Shaq" O'Neill zu den Los Angeles Lakers sind also bereits berücksichtigt. Das ist auch notwendig, da ihr im Gegensatz zu den Kollegen aus dem eigenen Hause die aktuelle 96/97er Saison nachspielen könnt.

Echtes NBA-Feeling vermitteln die flippig-bunten, hypermodernen Menüs, die trotz dem über-sichtlich und dank aussagekräftiger Icons leicht zu bedienen sind. Etwas weniger hat sich auf dem Spielfeld getan. Nach wie vor fangen etliche verschiedene Kameraperspektiven jedes Detail ein, nach wie vor scheint die schon aus "NBA Live 95" bekannte "klassische Kamera" den hesten Kompromiß aus toller Optik und guter Spielbarkeit hinzukriegen. Neu kommt jedoch die seit den 80er Jahren gewährte "frontal-von-oben-Grafik" hinzu, die zwar wenig spektakulär aussieht, dafür speziell unter den Körhen den meisten Überblick bietet und am Anfang das Basketball-Lehen etwas einfacher gestaltet. Die gelungene Steuerung der Vorgänger behielt EA Sports his auf Details bei. In Zeiten moderner Gamepads ist die Möglichkeit ganz angenehm, Zwischenspurts mit dem dritten Feuerknopf auszulösen statt wie bisher mit komplizierten Stück-Button-Kombinationen.



Die "schräg-von-oben"-Ansicht gehört zu den übersichtlichsten

Erste Korhleger und Slam-dunks mit "NBA 97" machten mindestens genauso viel Spaß wie bei mit den heiden Vorfahren. Absolutes Highlight sind unserer Meinung nach aber die wahrlich superhen Menüs, mit denen sich Electronic Arts zum wiederholten Male selbst übertraffen hat. mg



**NBA Live 97**  
Genre Sport  
Hersteller Electronic Arts  
Erscheinung geplant Januar '97



# she really wants it



BATTLECRUISER  
3000AD  
PC CD ROM

KOMPLETT DEUTSCHE VERSION

GAMETEK

# JEDE ZEIT HAT



Graue Vorzeit



Tiefes Mittelalter



Sie haben Ihr Gehirn: Command & Conquer Teil 2: Alarmstufe Rot hat eine neue...  
sich entscheiden, Sie haben die volle Kontrolle über neue Einheiten, wie u...  
U-Boote, Kreuzer, Spione, mobile Radarstörsender, Gap Generatoren, Kampfjets, ...  
30 neuen Solomissionen oder in unzähligen Netzwerkduellen mit bis zu 8 Spielern...  
"Alarmstufe Rot ist das beste Echtzeit-Strategiespiel, das es zur Zeit gibt." Jörg...



# IHRE WAFFEN.



Frühe Neuzeit

Heute

...ige künstliche Intelligenz. Egal für welche Seite Sie  
...er anderem Saboteure, Fallschirmspringer, Sanitäter;  
...über am Ende gewinnt immer der beste Strategie; ob in  
Command & Conquer Teil 2: Alarmstufe Rot, das Original.

...änger, PC Player 12/96

**Westwood**  
STUDIOS

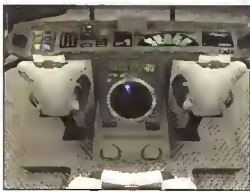
**COMMAND  
&  
CONQUER**

Teil 2: ALARMSTUFE ROT



# STARFLEET ACADEMY

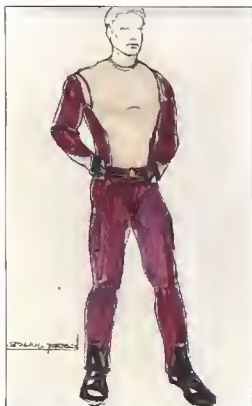
**Abenteuer an der Kadettenschule der StarTrek-Konföderation**



Teil der simulierten Brücke der Enterprise

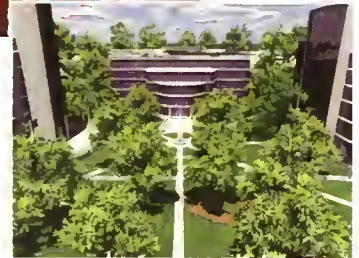


Die Academy liegt mitten im Grünen und beherbergt zahlreiche Gebäude, unter anderem auch diesen großen Versammlungs- und Vorlesungssaal



Ein erster Entwurf für die Uniform der "Starfleet-Academy"-Kadetten

Das Wörtchen "Academy" hat in StarTrek-Kreisen einen seltsamen Beiklang: Um ein Haar hätte es eine Serie mit dem Namen "The Academy Years" gegeben, die Kirk, Spock und Pille als jugendliche Recken während ihrer Studienzeit zeigt. Gene Roddenberry, Erfinder des Kults, war glücklicherweise nicht begeistert von dieser Idee der Produzenten und machte lieber die "Next Generation" – der Rest ist Geschichte. "Starfleet Academy" spielt während der ersten Serie, genauer zwischen dem fünften und sechsten Kinofilm an der Lehranstalt der Sternensflotte in Presidio/San Francisco. Der Spieler übernimmt die Rolle von David Forrester, einem jungen Kadetten der Sternenschule, dessen Vater als Starfleet-Offizier während eines Scharmützels mit klingonischen Angreifern ums Leben kam. Nach zwei Jahren intensiven Trainings hat sich der Kadett endlich für die "Command School" qualifiziert. In 27 simulierten Missionen soll er beweisen, daß er fähig ist, ein Raumschiff zu kommandieren. Die Aufträge sind grundverschieden: So muß er einen in feindlichem Gebiet verlorengegangenen Ziviltransporter finden und



die Besatzung vor den nahenden Klingonen retten, zwischen verfeindeten Aliens als Vermittler einen Friedensvertrag herbeiführen oder eine klingonische Invasion verhindern. Einige der Missionen spielen echte Enterprise-Aufträge nach: Etwa die legendäre "Kobayashi Maru"-Szene, die bereits Kadett Kirk nur mit einem Trick schaffte.

Auch außerhalb des Simulationsraums, auf der Academy selbst, geht es alles andere als ruhig zu. Das Spiel simuliert das Leben an der Schule: Der Spieler soll eine Führungsrolle unter den anderen Kadetten einnehmen, seine Kollegen ermutigen, wenn sie Probleme haben, oder gelegentlich an die moralischen Prinzipien der Föderation





SIE WERDEN NIE WIEDER  
MIT GESCHLOSSENEN  
AUGEN SCHLAFEN...



# PHANTASMAGORIA III

LABOR DES GRAUENS

WUZZ FANTASIA



SIERRA®

Im Exklusiv-Vertrieb von:

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>



**Die (simulierte) Enterprise inmitten des Geschehens**



**Ein romulanischer "Bird of Prey" in der Nahansicht**



**Die Kadetten lernen allein über ausgefeilte Manöver**

**Starfleet Academy**  
 Genre  
**Actionsimulation**  
 Hersteller  
**Interplay**  
 Erscheinung geplant  
**Frühjahr '97**

ration erinnern. Dabei steht er ständig unter Aufsicht von Kirk, Chekov und Sulu, die als Lehrer an der Academy tätig sind und in Dialogen Tipps für strategische Simulationen oder das Leben als Führungsoffizier an sich geben. Erst langsam schält sich aus dem Alltag eine richtige Story: Die Konfrontation zwischen Klingonischem Reich und Föderation spitzt sich zu, die Schüler sollen einige interstellare Zwischenfälle nachstellen. Die taktische Abteilung der Sternenflotte hofft auf den unverbrauchten Blick der Schüler – und tatsächlich, die Studenten kommen auf die Spur einer seltsamen Anomalie.

Alle Raumschiffe im Spiel bestehen komplett aus detaillierten, mit Texturen überzogenen Polygonen und ahmen die tatsächliche Physik von echten Schiffen weitgehend nach – was allerdings nur teilweise möglich ist. Wie Rusty Buchert, der Produzent der Programms, bei einem Kurzbesuch in der Power-Play-Redaktion erzählt, führen insbesondere bei der Enterprise die dünnen Streben des Warp-Antriebs zu Problemen: Weil ein Teil der gegnerischen Raketengeschosse ellipsenförmig explodiert, der Spieler aber oft nach unten ausweichen muß und so genau diese Streben in Mitleidenschaft zieht, werden sie überproportional verstärkt. "Da müssen wir lei-

der cheaten", so Rusty, "sonst ist schon nach ein paar Treffern der Warp-Antrieb im Eimer." Bei Interplay ist das Spiel an sich fertig, vom Feintuning einiger Einzelheiten und der generellen Optimierung des Programmcodes abgesehen. Was fehlt, ist nur das ganze "drumherum", sprich: Die Videosequenzen. Am 2. Dezember beginnen in einem Filmstudio in Hollywood die Dreharbeiten. Ein Unterfangen, auf das sich die "Academy"-Entwickler schon seit Monaten generalstabmäßig vorbereiten: Die Schauspieler agieren vor BlueScreen-Wänden, vier Tage nach jedem Dreh, sobald die Filme entwickelt und digitalisiert sind, werden die Daten per Kabel in die Firmenzentrale von Interplay in Irvine (ca. eine Autostunde von Los Angeles entfernt) übertragen und dort in vorgerenderte Kulissen eingebaut. Der Clou dabei: Die Einzelbilder werden nicht einfach nur in die vorberechneten Szenen kopiert, sondern ebenfalls gerendert. Das Bild jedes Darstellers wird perspektivisch zum Hintergrund passend "verzerrt", mit künstlichem Schatten und Licht digital ausgeleuchtet und erst dann wirklich mit dem Rest der Daten zusammengeführt. Nur so läßt sich sicherstellen, daß die Schauspieler überzeugend in ihren künstlichen Kulissen agieren.

An "Academy" nimmt ein Großteil der Beteiligten aus regulären StarTrek-Folgen teil: Neben den Schauspielern sind dies etwa Bob Blackmore, der für die Kostüme verantwortlich zeichnet, Majel Barrett (Ex-Frau von Roddenberry und bekannt als Lwaxana Troi) als die englische Computerstimme oder Michael Westmore, der seit jeher das Design der außerirdischen Rassen übernimmt. Die Beteiligung von Westmore hat übrigens Auswirkungen auf künftige "Deep Space Nine"- oder "Voyager"-Folgen: Beim Wühlen in den Archiven entdeckte er einige Aliens, die interessant genug sind, um demnächst in modernisiertem Outfit wieder zum Einsatz zu kommen.

ste







## Der kleine Klugscheißer

**Diesen Monat mit Gestöhne über die Geißel aller Kreativen: Termine**

Spieleentwickler und -journalisten fürchten sich vor nichts und niemandem – außer vor der BfJS und davor, daß ihnen irgendwann der Himmel... Nein, ganz im Ernst: der Alptraum schlechthin heißt "ErstVerkaufstag". Was könnte man für ausgefeilte Reviews zaubern, was könnte man Geniales entwickeln – wären nicht diese Deadlines! "Deadline" kommt übrigens nicht etwa daher, daß jenseits dieses Zeitpunkts absolut nichts mehr geht, sondern weil dann alle vom "ich-lebe-seit-einer-Woche-im-Office-ohne-Schlaf-und-frische-Klamotten" tot hinter der Tür liegen. Die zweite Definition heißt "schenke-uns-dein-ganzes-Leben-sonst-lassen-wir-dich-nicht-an-coolen-Projekten-arbeiten" und wird heute von allen erfolgreichen Unternehmen eingesetzt. Da es bekanntlich nichts gibt, was nicht noch besser werden könnte, neigen Redakteure wie Entwickler dazu, immer aufs neue auszuloten, wie weit man die Gratwanderung zwischen Termintreue und Perfektionismus treiben kann. Peinlich wird's allerdings, wenn ein Spiel in gefährlicher Nähe zum EVT noch ziemlich weit vom Status "fast perfekt" entfernt ist und sich eher den Titel "noch

verdammt buggy und eigentlich unspielbar" verdient hätte. Heißt man Peter Molyneux und das Produkt "Dungeon Keeper", ist ein solcher Zustand nicht weiter tragisch: Der Trend zur Dritt- und Viertverschiebung ist ja ungebrochen. Heißt man allerdings Software 2000 und das Produkt "Bundesliga Manager 97", hat man in deutscher Gründlichkeit Monate vor der geplanten Fertigstellung Distributionsverträge mit großen Kaufhäusern in der Tasche. Da Deutsche bekanntlich nicht nur präzise sondern vor allem pünktlich arbeiten, kann man auch sorgenfrei Verträge unterschreiben, in denen wahnwitzige Konventionalstrafen drin stehen, sollte das Spiel nicht rechtzeitig ausgeliefert werden. Für den höchst unwahrscheinlichen Fall, daß ein Spiel wider Erwarten doch noch nicht fertig ist (kommt lediglich bei 89,77% aller Projekte vor), liefert man mit argloser Miene eine nahezu unspielbare Version aus. Wenn sich dann Tausende wütender Käufer beschweren, erzählt der PR-Beauftragte das Märchen von der vertauschten Master-CD und läßt die Fachpresse den Mist abaden. Ich stelle mir gerade vor, was passieren würde, wenn wir eine unfertige POWER PLAY an den Kiosk legen würden, mit einem Zettel drin, sich die fehlenden 64 Seiten im Testteil doch bitte über Online oder per Fax anzurufen. Ähnlichkeiten mit lebenden Originalen oder Firmen sind natürlich wie immer rein zufällig und keineswegs beabsichtigt...

## SCHWIW-Elektronik

Groß- und Einzelhandels GmbH

### Verbandzentrale Norderstedt

Güterbergweg 40, 22948 Norderstedt

Tel. 040/528 758-10 FAX: 040/528 738-707

Versandannahme: Mo.-Fr. 9-19 Uhr

Ladengeschäfte: Mo.-Fr. 8-17 Uhr

### Ladengeschäft Hamburg

Hudewackerstraße 24, 22939 Hamburg

Tel. 040/480 45-03 FAX: 040/480 45-04

Mo.-Fr. 9-19 Uhr

Sa. 9-13 Uhr

### Ladengeschäft Kiel

Schulperbaum 23, 24103 Kiel

Tel. 0431/677 477 FAX: 0431/677 490

Mo.-Fr. 9-19 Uhr

Sa. 9-13 Uhr

### SCHWIW-Mailbox

040/528 758-80 (Analog)

040/528 758-90 (ISDN)

\* bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar - Vorkabellung erfordern

### \*\*\* PC - SPIELE \*\*\*

3D Ultra Pinball	36,90	Die Kugler 2	56,00	Lost Vikings 2 *	79,90
AD&D Blood&Magic	79,90	D. Gr. Schlacht Ld. Ardennen	69,90	M.A.X. *	79,00
Alien Trilogy	79,90	Die Hard Trilogy	74,90	MDK *	89,00
Alien Empire	79,00	Die Pandora-Akte	79,00	MechWarrior2:Mercenaries	84,90
Baphomets Fluch	75,50	Die Siedler 2-V.V.V.	69,90	Monty Ps:Ritterd. Kokosnurs	69,90
Blut!3 2	59,90	Discworld 2	79,90	Monopoly	65,00
Blut!3 2	54,90	Down in the Dumps	74,90	Mummy	69,50
Bundesliga Manager	69,00	Dragon Heart: Fire&Steel	69,90	Myst	69,90
ÖC Alarmstufe Rot *	89,00	EntscheidungsSkyforce	79,90	Nascar Racing 2	79,90
Civil War General	79,00	Formel 1 *	74,90	Nihilist	69,00
Crow - City of Angels *	89,00	Gene Machine	69,00	Olympic Games	69,00
Das Rätsel d. Master	79,00	Gene Wars	74,90	Paparaazi	79,90
Descart 2	89,90	Golden Gate Killer	69,90	Phantasmagoria 2 *	79,90
Descent Derby 2 *	79,00	Hind	69,00	Police Quest - Swat	69,00
Diablo *	79,90	Holiday Island	74,90	Return Fire	74,90

insgesamt Programm

Risiko für Winns	79,90
Shannara	74,90
Shattered Steel	89,00
Sonic CD	89,00
Star Control 3	79,90
Stonekeep	69,90
Syndicate Wars	79,00
Tempest 2000	74,90
Timequest	71,00
Tomb Raider	69,90
Turtle Bay 1	89,90
Urban Runner	69,90
Warcraft 2 Exp. Ed.	69,90
Worms & Reinforcements	79,90
Zork Nemesis	69,90
Zork Nemesis	84,90

### LOW BUDGET SPIELE

Ambush (Adv)	19,75 DM
Bloodstone (Adv)	19,90 DM
Bundesliga Manager Classic	19,90 DM
Critical Path 3D (Action)	19,75 DM
Descart (Action)	29,00 DM
Dune 2 (Strat)	29,90 DM
Goblins 3 (Adv)	24,90 DM
Kings Quest 7 (Adv)	29,00 DM
Larry's (Adv)	24,90 DM
Monty P's reine Zehlschwendung	24,90 DM
Pitfall the Mayan Adventure	29,90 DM
Princes of Persia Collection (J&R)	24,90 DM
Shanghai Great Moments (Denky)	24,90 DM
Silent Service 2 (U-Boot Sim)	19,75 DM

### MULTIMEDIA - HARDWARE

Grafikkarte 3D, PCI, 2MB ab	129,00 DM
TV-KarteHauptAuge, Videotext, PCI	249,00 DM
Modem extern 33.6 V34+	199,00 DM
Jep!Pal digital, schon ab	19,95 DM
Cybermax Heimset 3D, Kopfhörer	398,00 DM
Formula T2 Sportlenkpedal	268,00 DM
Festplatte 1,6 GB, IDE schon ab	358,00 DM
Festplatte 2,1 GB, IDE schon ab	398,00 DM
CD ROM, EIDE, 3 fash ab	189,00 DM
CD ROM, EIDE, 12fach ab	298,00 DM
Soundkarte 16Bit 3D, PnP, IDE	59,00 DM
Aktiv Boxen+Booster 120Watt	49,00 DM
CD-Brenner, SCSI, 2xW&R nur	666,00 DM
CD-Rohlin 680 MB, 74min	17,75 DM

Erstbestellungen nur in schriftlicher Form. Versand erfolgt per Post/VN ab 100,00 DM. Warenwert. Anträge sind item per FAX erwünscht und werden auf diesem Wege auch beantwortet. Es gelten ausschließlich unsere AGBs, Preisänderungen, Druckfehler und Zwischenverkauf behalten.



Anwender Software

**Hardware**  
**!!! ACHTUNG !!!**  
**Alles Hammerpreise**  
Lernsoftware

CD-ROM Spiele

C&C Alarmstufe Rot  
89,00 DM

**komplettes Netzwerkset für Win95**

bestehend aus  
**1x Rallye Racing '97**  
2x Netzwerkkarte  
1x 10 Meter Netzwerkkabel  
2x Patchkabel  
**NUR 149,90 DM**

# REIF FÜR DIE INSEL?


COME TO HOLIDAY ISLAND ! JETZT HABEN SIE ENDLICH GELEGENHEIT, SICH FÜR DIE SCHÖNSTEN WOCHEN DES JAHRES EIN FERIEPARADIES ZU ERSCHAFFEN, VON DEM SIE SCHON IMMER GETRÄUMT HABEN. KNACKIGE MÄDELS AM STRAND, BEACH BOYS BEIM VOLLEYBALL, LÄCHELNDER HOTELSERVICE UND, UND, UND...


MACHEN SIE AUS EINER SCHNÖDEN INSEL EIN URLAUBSPARADIES VOM FEINSTEN. OB KLEINER ZELTPLATZ ODER TEURE CLUBANLAGE, DIREKT AM STRAND ODER LIEBER IN DEN BERGEN, LIEGT GANZ BEI IHNEN - UND BEI DER KONKURRENZ, DIE NATÜRLICH VERSUCHT, IHNEN DIE BESTEN PLÄTZE UND HOTELS WEGZUSCHNAPPEN.

IST DIE ANLAGE DANN FERTIG UND DIE ERSTEN URLAUBER TREFFEN EIN, BEGINNT DER STRESS ERST RICHTIG.


ABER DURCH GESCHICKTES MANAGEMENT SOLLTEN SIE ES SCHAFFEN, DASS GARANTIERT KEINER MECKERT UND SIE SELBST NOCH MÄCHTIG REICH WERDEN.


UND WAS DIE KONKURRENZ BETRIFFT..., DA FÄLLT IHNEN BESTIMMT ETWAS PASSENDES EIN!


 FAST UNENDLICH VIELE, VOM SPIELER IN DEN GRUNDZÜGEN EINSTELLBARE, ZUFÄLLIG GENERIERTE ATOLLE, INSELGRUPPEN UND INSELN.

 6 ZUSÄTZLICHE SZENARIEN MIT UNTERSCHIEDLICHEN SPIELZIELEN


 MEHR ALS 60 VERSCHIEDENE GEBÄUDE UND FREIZEITMÖGLICHKEITEN, PLUS 12 „BESONDERE“ ATTRAKTIONEN


 VIELE KLEINE ANIMATIONEN UND SOUNDS SORGEN FÜR ABWECHSLUNG AUF DER SPIELOBERFLÄCHE


 AUKTIONEN, „FIESE“ SABOTAGEN UND GELENTLICHE KATASTROPHEN FORDERN IHR PLANUNGSGESCHICK


 „GROOVIGE“ KARIBIKKLÄNGE VERBREITEN DIE ECHTE SÜDSEEATMOSPHÄRE

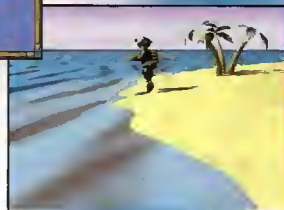
 BIS ZU SIEBEN COMPUTERGEGNER MACHEN IHNEN DAS LEBEN SCHWER

 JEDE MENGE 3D-ZWISCHENSEQUENZEN

 ANSICHT IN 3D-ISOMETRISCHER DARSTELLUNG

 SÄMTLICHE MODI IHRER GRAFIKKARTE WERDEN UNTERSTÜTZT

 TEXTE UND SPRACHE KOMPLETT IN DEUTSCH, WEIL „MADE IN GERMANY“





# HOLIDAY ISLAND



Im Exklusiv-Vertrieb von:

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.



So sieht er aus, der Power-Play "Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt's erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das viele gespannt warten, das aber nur für Kids ist.

# So werten wir!

## Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieltest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und mit welchen Grafik- oder Soundkarten es Probleme geben könnte. Bei der RAM-Ausstattung des Rechners oder der Geschwindigkeit des CD-Laufwerkes orientieren wir uns stets an den Mindestanforderungen. Ebenso wichtig ist die kleine CD am unteren Kastenrand: Sie weist darauf hin, ob Ihr ein Demo oder zusätzliche Bilder zum Test auf der Power-Play-CD findet.

- Name**  
Lago - so heißt das Spiel
- Genre**  
Geschicklichkeit, Action, Adventure, Rollenspiel, Simulation, Sport, Strategie, Wirtschaft
- Hersteller**  
Wer hat's programmiert?
- Niveau**  
Leicht, mittel oder schwer?
- Preis**  
Purzel erfahrungsgemäß immer.
- Spieler**  
Wieviel?
- Sprache**  
Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Version.
- Prozessor**  
Je schneller je besser...
- Grafik**  
Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?
- Sound**  
Welche Soundstandards werden genutzt?  
CD-A ist natürlich CD-Audio.

• Name	.....	Carrier Strike Force	System	.....	Win'95
• Genre	.....	Simulation	Festplatte belegt	.....	20 MByte
• Hersteller	.....	Empire/Rowan	RAM-Ausstattung	.....	4 MByte
• Niveau	.....	einstellbar/mittel	Steuerung	.....	Tastatur, Maus
• Preis	.....	ca. 100 Mark	.....	.....	Joystick
• Spieler	.....	1	Extras	.....	keine
		Deutsch	Englisch		
• Spiel				<b>Grafik</b>	.....
• Anleitung		geplant	✓	<b>Sound</b>	.....
• Prozessor	386	486	Pentium		.....
• minimal	66				.....
• empfohlen		66	✓		.....
• Grafik	VGA	MidRes	SVGA		.....
• Sound	S'Blast	GMidi	CD-A		.....
		✓	✓		.....

**S** **e** **i** **m** **u** **l** **t** **i**

**73%** **85%**

**B** **i** **d** **e** **r** **a** **u** **f**



- System**  
Das nötige Betriebssystem.
- Festplatte**  
So viel belegt das Spiel.
- RAM-Bedarf**  
Soviel sollte mindestens drinstecken.
- Steuerung**  
Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.
- Extras**  
VR-Heim, SVGA, Netzwerk.
- Grafik**  
Vielalt? Hintergrund? Animation?
- Sound**  
Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?
- Multiplayer**  
Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel.
- Spielspaß**  
Die wichtigste Wertung überhaupt!
- PP-CD**  
Die interaktive Heftverlängerung: bietet zusätzliche Bilder oder ein Demo zum Test.



Michael Galuschka

### SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflusst zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" lindet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!



**Claudius Brunnecker** bru  
**Sascha Gliss** sg  
**Knut Gollert** kn  
**Ulrich Smidt** us  
**Hartmut Ulrich** hu  
**Frank Heukemes** fh  
**Michael Galuschka** mg  
**Peter Steinlechner** ste



Philishave

Du trägst doch  
auch nicht  
irgend-  
eine Jeans ...



NEU



33 zeitgemäße Zeitanzeiger!



Anrufen. Antworten. Gewinnen.  
Teilnahmeschluß für die Verlosung: 31.12.1996.  
Hotline 01 80/5 35 67 67

**Philishave Reflex Action**

Ein Rasierer muß gründlich sein. Gut.  
Er muß sanft zur Haut sein. Auch gut.  
Und sich flexibel anpassen. Sehr gut -  
schließlich ist nicht jedes Gesicht gleich.  
Und wenn er dazu noch gut aussieht ...

*Let's make things better.*



**PHILIPS**

# LEISURE SU Yacht nach

**Schwerenöter  
Larry Laffer in  
naß-feuchter  
Umgebung: Das  
Spiele-Urgestein  
macht eine Reise**



**Intro: Aus der schönsten  
Nacht des Lebens wird  
die schlimmste und Larry landet  
auf dem Kaktus. Er geht auf  
Kreuzfahrt und macht sich  
gleich bei Kapitän Thygh  
"beliebt".**

**K**reuzfahrten: Wer denkt da nicht an elegant gekleidete ältere Herrschaften, die von früh morgens bis spät abends am bordeigenen Swimmingpool sitzen, Longdrinks schlürfen und feinsinnige Gespräche mit den Kabinennachbarn führen. Reife, meist verwitwete Damen im Cocktailkleid, die den Chefsteward überreden, sie bei der Krönung der Reise, dem "Kapitän's Dinner", möglichst nah an den Mann zu setzen, der die Kontrolle über das riesige Schiff hat – natürlich nur, um ein nettes Gespräch über Literatur zu führen. Ältere Herren im Smokin', die freundlich mit der Kellnerin in der Bar schäkern, dabei aber nie ihre feinen Umgangsformen vergessen. Nur gelegentlich trifft man ein jüngeres Pärchen auf Hochzeitsreise, das sich an Bord vor allem mit Sport, gutem Essen und frischer Luft vergnügt. Wir wissen natürlich alle, daß die Wahrheit auf den Luxuslinern der Weltmeere ganz anders aussieht: Die reife Dame möchte sowohl Chefsteward als auch Kapitän an die Wäsche, der ältere Herr sieht mit seinem inneren Auge die Kellnerin nackt durch die Bar marschieren und das junge Pärchen interessiert sich in erster Linie fürs schnellstmögliche Ausleben geheimster Wünsche mit anderen paarungswilligen Paaren. Hat sich was mit familienfreundlicher Romantik und Sonnenuntergängen à la "Traumschiff". Sobald die hohe See erreicht ist, vergißt die feine Gesellschaft alle Manieren und denkt nur noch daran,

den aufgepuschten Hormonspiegel schnellstmöglich wieder auf Normalnull zu senken. Diesen Eindruck hat jedenfalls Al Lowe bei einer derartigen Reise gewonnen. Der geistige Vater von "Larry Laffer" kam bei einer privaten Kreuzfahrt auf die Rahmenhandlung seines neuesten Streichs, "Larry 7 – Yacht nach Liebe" (siehe Interview Power Play 09/96). Larry, der Mann im weißen John-Travolta-Polyesteranzug, hat Erholung dringend nötig: Nachdem ihn eine junge Schönheit am Ende des sechsten Teils angekettert im **Hotellbett** verläßt und Larry seine Befreiung nur knapp überlebt, findet er per Zufall eine Werbebroschüre für Kreuzfahrten und entschließt sich spontan zur Reise. Kaum an Bord, wird er aufs freundlichste von der schwedischen Kapitänesse Thygh begrüßt und nimmt seine Kabine in Empfang. Zur Unterhaltung der lieben Gäste veranstaltet die Reiseleitung einen kleinen Wettbewerb: Wer die "Thygh Trophy" gewinnt und sich somit als männlichster Passagier beweist, darf eine geschlagene Woche mit der wunderhübschen Kapitänin verbringen. Für Larry steht natürlich sofort fest: Er muß gewinnen – koste es, was es wolle. Um das zu schaffen, soll der siegeswillige Teilnehmer in sieben Kategorien antreten, die Spanne reicht vom "Bestangezogenen Mann", "Beste Koch an Bord" oder "Beste Bowler auf dem Schiff" bis zum wichtigen "Der beste Lieb-



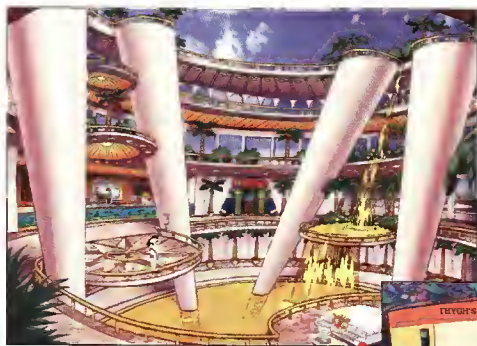
**Peinlich: Larry steht plötzlich nackt auf einem Eich**





# IT LARRY 7

## Liebe



**Imposant: Die Schiffslobby**

haben an Bord". Erst wenn Larry Laffer überall gewonnen hat, darf er seine Teilnahmekarte vorlegen und den Hauptgewinn genießen.

Armer Larry: Der ewige Verlierer hat es natürlich nicht leicht. Er ist nicht mit außerordentlichen Manneskräften gesegnet, kann nicht kochen, sein 70er-Jahre-Look gefällt auch nicht so richtig und von Bowling hat er keine Ahnung. Der Spieler, der das Oberkommando über Larrys Aktionen hat, sollte sich also was einfallen lassen, will er seinem Protagonisten zum großen Finale einen wahrhaft hefriedigenden Abgang gönnen. Natürlich trifft der stets triehgesteuerte Held im Laufe seiner Erlebnisse auf zahlreiche vollhugige Schönheiten, die ihm bei all den Prüfungen mit Rat, Tat und dem einen oder anderen erotischen Tête-à-Tête hilfreich zur Seite stehen. Immerhin ist Larry diesmal weniger erfolglos und darf ein paarmal "richtig" loslegen.

Eine der wichtigsten Fragen bei jedem "Larry"-Spiel: Wieviel Sex bringen Sierra und Al Lowe diesmal auf den Screen? Gerade bei den letzten beiden Adventures sah es da gar nicht gut aus: Mal von allen eindeutig zweideutigen Anspielungen abgesehen, gaben sich beide Programme verklemt und amerikansich-prüde. Dermal geht es deftiger zu, ohne daß das Ganze den einschlägigen Programmen privater TV-Anstalten Konkurrenz macht. Wenn sich etwa eine goldene Flüssigkeit zwischen großen Säulen durch die **Hauptthalle** des Schiffs schlängelt, Wandzeichnungen an altgriechische Orgien erinnern oder die Formen in Lavalampen die ach so schmutzige



**Alarmsystem: Das Personalbüro ist gut gesichert**



**Tygh's Trophy: Sieben verschiedene Wettbewerbe muß Mr. Laffer gewinnen**

Phantansie des Spielers anregen, dann kommt das so versteckt daher, daß Erwachsene wissen, um was es geht – ob der computerspielende Nachwuchs das auch kapiert, hängt vom Fortschritt der Pubertät und des Bravo-Konsums ah. Auch sonst gibt es kaum Sätze ohne zweideutige Anspielungen: Wenn irgendwo eine große Eisenstange aus der Decke schaut, kann sich ein Al Lowe nicht zurückhalten.

Was die Bedienung betrifft, haben sich die Programmierer einiges einfallen lassen: So steuert "Yacht nach Liebe" dem Trend zur Ein-Icon-Steuerung nicht entgegen und setzt auf ein recht komplexes System, das allerdings auch von Anfängern auf Anhieb kapiert werden sollte. Ähnlich den kontextsensitiven Eigenschaftsmenüs in Windows 95, die man mit der rechten Maustaste aufruft, zeigt ein Linksklick auf Gegenstände alle Aktionen an, die mit diesem Item auszuführen sind: Das sind im Normalfall "Seben" und sämtliche Kombinationen mit den Sachen im Inventory, gelegentlich auch "Nehmen". Zeigt das Menü "Riechen", ist ein Griff zur beiliegenden "CyberSniff 2000" nötig, die in passender 70-er Jahre-Experimentalfilmmanier



**Elefantemann: Larry vergnügt sich am Pool**

### CYBERSNIFF 2000

Eine Hommage an die 70er-Jahre ist nicht nur Larrys Anzug, sondern auch die jeder Packung beiliegende Geruchskarte: An zahlreichen Stellen im Spiel wird in der rechten unteren Bildschirm-ecke angezeigt, welches Kästchen



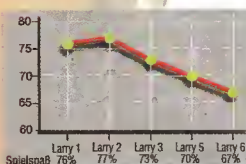
auf der CyberSniff 2000 freizurubbeln ist – der freigesetzte Geruch erinnert irgendwie immer an eine Mischung aus Toilettenreiniger und Mottenkugel, nur ganz schwach kommt der feine Geruch von Schokolade (noch der angenehmste) durch.

DIE LARRY-STORY

Wer mag, kann sich den kompletten Larry geben: Sierra hat alle bisherigen fünf Abenteuer auf einen Silberling gebrannt und verschreibt das Paket für ganze 100 Mark. Vom ersten Teil ist sowohl die klassische EGA- als auch die neuere VGA-Version mit dabei, dafür gibt's



EGA und VGA: Zweimal die gleiche Szene aus "Larry 1"



Spielespaß: Mit Larry ging es bislang kontinuierlich bergab

"Larry 6" nur in geringer Auflösung und ohne Sprachausgabe. Alle Programme sind in Englisch, eine deutsche Version ist nicht geplant. Immerhin gibt es eine übersetzte Anleitung.

**Larry 1 - Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards:** Das erste Larry-Abenteuer feiert heuer bereits 10jähriges Jubiläum und wurde deshalb nicht einmal im dienstältesten Spielmag (natürlich Power Play) getestet. Der legendäre weiße Polyesteranzug erstrahlt noch im 16-Farben-EGA-Modus, alle Kommandos werden Larry per Text erteilt. Nur die Richtung kann man ihm auch per Maus übermitteln.

Im Jahr 91 bringt Sierra eine generalüberholte, im Comic-Stil gezeichnete VGA-Variante ohne Textparser heraus, die komplett per Maus steuerbar ist.

**Larry 2 - Looking for Love:** Im Jahr 89 erscheint der zweite Teil. Technisch hat sich wenig geändert, allerdings pixeln die Hintergründe etwas aufwendiger und Larry sieht hager und häßlich aus. In der recht umfangreichen Handlung - das Spiel erscheint immerhin auf sechs Disketten - ist er ebenfalls auf Kreuzfahrt unterwegs, rutscht dabei allerdings in eine Agentengeschichte um einen angehenden Weltbeherrscher. Im großen Finale spielt sogar der russische Geheimdienst KGB mit.

**Larry 3 - Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals:** Knapp ein Jahr später liefert Sierra bereits den dritten Teil, dem allerdings die kurze Entwicklung anzumerken ist. Larry spaziert vielfach nicht im weißen Anzug, sondern in Hawaii-Hemden und ähnlichen Urlaubsklammotten herum. Etwa zur Mitte des Spiels trifft er auf Patti, und fortan darf man statt Larry wahlweise die schöne Sängerin steuern. Zu Beginn müssen fünf Fragen beantwortet werden, nach denen sich richtet, was der Spieler an nackten Tatsachen zu sehen bekommt.

**Larry 4 - The Missing Floppies:** Der mysteriöse vierte Teil ist eines der großen Geheimnisse der Softwaregeschichte. Zahlreiche Vari-

anten geistern um dieses Rätsel. Die jüngste: Auf einer Pressekonferenz erklärte Al Lowe kürzlich, er habe, noch im Schlafmangel-Tran nach dem dritten Teil, mit einem der Programmierer zusammen angefangen, eine Art Online-Spielenetzwerk aufzubauen - immerhin vor sechs Jahren! Auf einem alten Rechner und 25 schnell dazugekauften Modems sollte das Projekt entstehen, auf dem die beiden Multiplayer-Kartenspiele und eine Online-Version des Herrn Laffer anbieten wollten. Das Projekt wurde nie veröffentlicht, Teile des Programmcodes haben es aber noch in ein Sierra-eigens Online-Netz geschafft, das erst kürzlich von AOL aufgekauft wurde. Al Lowe stolz: "Ein paar Zeilen Source-Code bei America Online stammen von mir."

**Larry 5 - Passionate Patti Does a Little Undercover Work:**

Optisch kommt der fünfte Larry, Jahrgang 91, im gleichen abgedrehten Comic-Gewand daher wie die etwa gleichzeitig aufgelegte "Larry 1"-VGA-Version. In der ungewöhnlichen Story mit zahlreichen Anspielungen auf die anderen Laffer-Abenteuer dient Larry als Versuchskaninchen für eine TV-Show und muß



herausfinden, wie die heißesten Frauen Amerikas auf einen Loser wie ihn reagieren.

Mittendrin darf der Spieler sogar wieder Patti aus Teil vier steuern.

**Larry 6 - Shape Up or Slip Out:** Der 94er-Larry spielt mal wieder im Umfeld einer Fernsehshow, diesmal muß Larry den bereits vorher feststehenden Verlierer einer Blind-Datensendung mimen. Immerhin bekommt er als Trostpreis zwei Wochen Schönheitsfarm spendiert - was Wunder, daß dort zahlreiche halb-

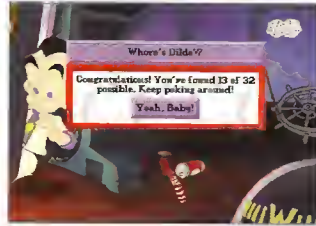


nackte Frauen aufmarschieren. Erst zum Spielende

trifft Larry auf die steinreiche Schönheit Sharama in ihrem Penthouse - und dann geht Larrys Werdegang mit der "Yacht nach Liebe" weiter. Knapp ein dreiviertel Jahr später schiebt Sierra auch eine HiRes-Variante nach, die sogar durchgehend Sprachausgabe bietet, was dem eher mäßigen Spielausgang allerdings auch nicht auf die Sprünge hilft.







**"Wo ist Dildo?"**  
Als "running gag" darf der Spieler in den Screens versteckte rot-weiß gestreifte Knollennasendildos suchen.

◀ **Country & Western:**  
Larry als Cowboy auf der Bühne



**Menü: Alle Möglichkeiten auf einen Blick**

den Geruch zur Örtlichkeit liefert. Grundsätzlich kann der Spieler außerdem jedes andere Verb eingeben, was allerdings nur in Sondersituationen nötig ist. Gleiches gilt für die Konversationen, bei denen man Larry neben den Standardvorgaben auch jedes andere Wort in den Mund legen kann: Das sorgt neben Knocheilen dafür, daß man endlich wieder Obszönitäten in die Tastatur hauen darf – hier wird mal wieder klar, was die modernen Maus-Only-Interfaces alles an Nachteilen haben. Der Spieler navigiert sich über einen **Querschnitt** des Schiffs zu allen Örtlichkeiten: Ein Mausclick, und schon steht Larry im gewünschten Raum. Allerdings sind zwar die meisten, aber nicht alle Orte vom Menü aus erreichbar: Manchmal geht es versteckt weiter, was nicht immer ins Auge fällt – wer nicht weiterkommt, sollte mal einen Rundgang machen und alle Räume auf Abzweigungen absuchen. Einen Quantensprung baben Grafik, Sprachausgabe und Animationen im Vergleich zu den Vorgängern gemacht: Wie nicht anders zu erwarten, präsentiert sich "Larry 7" als exzellent gezeichnetes Comic-Adventure, nach Sierra-Vorgaben animiert von Zeichentrickstudios in Los Angeles, New York und West/Kroatien. Larry selbst ist runder und niedlicher als noch in Teil sechs, was

einen Kontrast zum ansonsten erwachsenen Tonfall bildet. Es gibt zahlreiche Zwischensequenzen, in denen es vorzugsweise um Larrys Liebesleben und -leiden geht. Musikalisch untermaßt das Ganze ein Jazz-inspirierter Easy-Listening-Soundtrack, eingespielt von einer echten Combo, mit gelegentlichen Schwenks in Country & Western-Gefilde; in einem Stück, dem im Casino, bläst übrigens der Ex-Musiker Al Lowe höchstpersönlich in sein Saxophon. Puzzletechnisch boten "Larry"-Spiele bislang eher solides Mittelmaß; diesmal geht es um einiges inspirierter zur Sache. Nerviges Ausprobieren quer durch alle Gegenstände des Inventors ist nur gelegentlich nötig, die allermeisten Rätsel sind sehr logisch aufgebaut und sprechen fortgeschrittene Spieler an – ohne Adventure-Haudeggen wirklich zu fordern. Wer weiß, was

**BE A STAR**  
Al Lowe ist immer für Gags gut: So darf sich der Spieler diesmal selbst in das Programm einbauen. Zum einen kann jeder ein geschnittenes Bild ins Larry-Verzeichnis auf der Festplatte kopieren, das dann an passender (eher: unpassender) Stelle eine andere Grafik ersetzt. Wer an sei-



nem PC ein Mikrofon hat, kann außerdem einige Sätze als wav-Datei aufnehmen, die dann anderen Personen in den Mund gelegt werden.



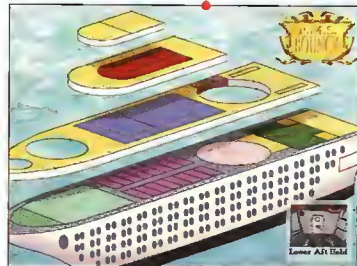
**Strip Dice:**  
Als kleines Zwischenspiel liefert sich Larry heiße Würfelgefechte – wer dazu keine Lust hat, muß aber nicht

**SUPER**

Entstaubt eure Polyester-Anzüge und holt die Herren-Handtäschchen aus dem Keller: Larry ist zurück! Und erstmals seit dem legendären Debüt unseres Mächtigen-Machos steht der Name Laffer wieder für derb-niveaulosen siebziger-Chauvi-Humor. Auch auf dem sexuellem Sektor kommt unser ständig unter Druck stehendes Disco-Fossil nun endlich zu seinem Recht: So hemmungslos kopulierend wie in der "Yacht nach Liebe" war Larry noch nie zu erleben. Technisch hat sich Mr. Laffer ebenfalls zu seinem Vorteil verändert: Die SVGA-Screens sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet und sämtliche Charaktere – besonders die Damen – im schönsten Cartoon-Style animiert. Außerdem gelang es Al Lowe diesmal trotz ständiger Testosteron-Überdosis logische und vor allem knackige Rätsel stimmig in die heiße Story zu integrieren. Kleine Gags am Rande wie die Suche nach Dildo ("Yeah, Baby!") runden den besten Larry aller Zeiten gekonnt ab. PC-Hengste mit Haaren auf der Brust müssen einfach zuschlagen!



Sascha Gliss



**Übersicht: Ein Klick führt direkt zum Ziel**



GIRLS - GIRLS - GIRLS

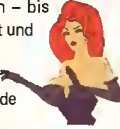


**Captain Thygh**

Der/die Kapitän/in hat immer das letzte Wort auf einem Schiff, allerdings sieht man von Thygh nicht allzuviel, die Dame ist mit der Preisverleihung der letzten "Thygh's Thophy" beschäftigt. Larry stürzt sich in den Wettbewerb, um die legendären Nächte mit ihr zu erleben.

**Victorian Principles**

Benannt nach der Darstellerin der Pamela aus "Dallas", lebt die spröde Bibliothekarin nach streng viktoriansichen Prinzipien - bis Larry auftaucht und einen seiner größten Erfolge feiert: Aus dem stillen Mauerblümchen wird eine wilde Königin der Lust.



**Naime und Wydoncha Jugg**

Die Country-Sängerinnen, Mutter und Tochter, mit den riesigen Frisuren erinnern nicht von ungefähr an Dolly Parton. Beide liegen während des Spiels meist faul im Pool herum. Allerdings geben sie auch eine äußerst heiße Westernshow im Veranstaltungsraum des Schiffes, bei der in jeder Hinsicht die Fetzen fliegen.



**Peggy**

Das Mädchen für alles auf dem Kahn, mit multifunktionalem Holzbein, spricht so ungehobelt, daß Sierra den Zensor einschaltet. Peggy hilft Larry Laffer aber bei einigen kniffligen Rätseln aus der Patsche.



**Die Dame in Schwarz**

Eigentlich nur eine Nebenfigur in "Yacht nach Liebe", sorgt aber für einen der echten Höhepunkte im Spiel. Die vermögende Lady will Larry zu einer bösen Tat überreden, aber der vergißt versehentlich ihre Kabinnennummer.



**Dewmi Moore**

Der Name klingt im englischen nach "Gib mir mehr": Larry lernt die Schönheit beim Glücksspiel kennen, anschließend machen sich die beiden auf zu einer Runde "Strip Würfeln" - wer zuerst ohne Klammotten am Glstisch sitzt, hat verloren.



**Jamie Lee Coitus**

An was der Name erinnert, dürfte wohl offensichtlich sein. Im Spiel eine ehrgeizige Modedesignerin, der leider die Ideen zur neusten Kollektion geklaut werden. Also muß Starmodel Larry ausshelfen und sorgt nebenbei für ein Fashion-revival, das ihn auch mal an die Spitze der Trendwelt setzt.



**Drew Baringmore**

Die nudistisch veranlagte Autorin von Sexromanen interessiert sich in ihrer Freizeit vor allem für Flugzeuge - ein Umstand, den Larry natürlich schamlos ausnutzt.



derzeit ansonst im Genre "Adventure" los ist, kann vollauf zufrieden sein - was auch am Interface liegt, mit einem Single-Klick-System wäre Larry innerhalb weniger Stunden durchgespielt; wie die Dinge jetzt liegen, brauchen Normalspieler wohl zwei bis drei ausgedehnte Wochenenden. Übrigens brachte eine kürzlich von Sierra durchgeführte Marktstudie Überraschendes zutage:

Galt der typische Larry-Spieler bislang als männlich, so stellte sich heraus, daß ca. 30-35 % der Fans des kleinen Chauvi weiblich sind - etwas mehr als doppelt so viele wie bei anderen Programmen. Offenbar können Frauen den Abenteuern um Verlierer Laffer, in denen das "Schwache Geschlecht" immer die Oberhand behält, mehr abgewinnen als vermutet. *ste*



Peter Steinlechner

**SUPER**

Die "Yacht nach Liebe" ist der "geilste" Larry seit langem - und ganz nebenbei auch der beste. Anders als die Vorgänger enttäuscht der kleine Chauvi die in ihn gesetzten hohen Erwartungen diesmal nicht, sondern überzeugt auf ganzer Linie. Das liegt vor allem an der zeitgemäßen Präsentation: Der aktuelle Knuddel-Larry sieht zwar aus wie ein Unschuldslamm, trübt aber sehr wohl das eine oder andere Wässerchen, wie überhaupt die freizügigere Einstellung zu Fragen der öffentlichen Moral dem Programm ausgesprochen gut tut. Sogar der Humor gefällt hier größtenteils, obwohl der zotige Holzhammerwitz von Al Lowe sonst nicht mein Ding ist. Bis auf wenige Ausnahmen stimmen auch die Puzzles: Endlich ist wieder mal Knobeln angesagt, ohne daß es allzu unlogisch zugeht. Für ein dickes Plus halte ich das Steuerungs- und Menüsystem, das nach langer Durststrecke neben den schmerzlich vermißten Texteingaben (was mögen wohl die Wörter sein, die wirklich jeder mal ausprobier?) endlich wieder komplexere Rätsel erlaubt.

Name	Larry 7-Yacht nach Liebe	System	Win 3.11 & Win'95, DOS
Genre	Adventure	Festplatte belegt	28-98 MByte
Hersteller	Sierra	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	mittel	Steuerung	Joystick, Maus
Preis	ca. 100 Mark	Extras	keine
Spieler	1		

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal	66	
empfohlen		75
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidl CD-A.
	✓	✓

**Grafik** ..... 76%

**Sound** ..... 79%

**Spielspaß**

**83%**



mehr als 10 Jahre  
Spaß an Spielen

**Bachler**  
Computersoftware

**Sonderangebote**

- |  |  |
|--|--|
| <b>Albion</b> DV 29,95                         | <b>Lemmings 1-3</b> DV 29,95                 |
| Ambercast DV 19,95                             | Little Big Adventure DV 29,95                |
| Battle Isle 1 + Data Disk DV 19,95             | Lost Eden DV 21,95                           |
| <b>Battle Isle 2 + Scenery CD</b> DV 29,95     | Micro Machines 2 DV 29,95                    |
| <b>Battle Isle 3</b> DV 34,95                  | <b>NASCAR Racing 1 + Track Pack</b> DA 19,95 |
| <b>Bludgeon</b> DV 29,95                       | NHL-Hockey '95 DV 29,95                      |
| <b>C. &amp; C. 1 Level &amp; Edit</b> DV 29,95 | Pirates Gold DV 29,95                        |
| Chevy - Esc von F5 DV 29,95                    | Pitfall (Win 95) DV 29,95                    |
| Christoph Kolumbus DV 19,95                    | <b>Police Connection</b> DV 19,95            |
| Civilization DV 39,95                          | Police Duest 4 DV 22,95                      |
| Creature Shock DV 24,95                        | Privateer & Zusatz-Disk DA 29,95             |
| Das Schwarze Auge 1 oder 2 DV 32,95            | <b>Psycho Pinball</b> DA 29,95               |
| Day of the Tentacle DV 32,95                   | Railroad Tycoon Deluxe DA 39,95              |
| <b>Der Prinzler</b> DV 34,95                   | Rebel Assault DV 32,95                       |
| <b>Der Reiter</b> DV 19,95                     | Sam & Max DV 32,95                           |
| <b>Destruction Derby</b> DV 29,95              | Shanghai - Große Sommer DV 22,95             |
| Die Siedler DV 29,95                           | Simon the Sorcerer DV 29,95                  |
| <b>Discworld</b> DV 29,95                      | Simon the Sorcerer 2 DV 29,95                |
| Dune 2 DV 29,95                                | Space Duest 6 DV 22,95                       |
| <b>Eschatica</b> DV 29,95                      | Star Trek - 25th Anniversary DV 24,95        |
| Fade to Black DV 29,95                         | Star Trek 2 - Judgment Rites DV 24,95        |
| Fatal Racing DV 32,95                          | Strike Commander DA 29,95                    |
| FIFA Soccer '95 DV 29,95                       | Syndicate Plus DV 29,95                      |
| Fishback DV 24,95                              | System Shock DV 29,95                        |
| <b>Flight Unlimited</b> DV 39,95               | Theme Park DV 29,95                          |
| FX Fighter DV 22,95                            | <b>U.S. Navy Fighters</b> DV 29,95           |
| Gabriel Knight 1 DV 22,95                      | Ultima Underworld 1 & 2 DA 29,95             |
| Goblins 1+2 oder 3 DV 22,95                    | <b>Voligas</b> DV 32,95                      |
| <b>Hanse - Die Expedition</b> DV 34,95         | <b>Wing Commander 3</b> DV 34,95             |
| <b>Jagged Alliance</b> DV 32,95                | Wizardry 7 DV 19,95                          |
| King's Duest 7 DV 35,95                        | Woodruff and the Scribble DV 22,95           |

**THE DARKENING**  
79,95

**DOWN IN THE DUMPS**  
74,95

Unseren Kunden  
wünschen wir ein  
frohes Weihnachtsfest!

**DIABLO**  
79,95

**creatures**  
Sie leben  
69,95

**MISSION CD**  
29,95

**TOMB RAIDER**  
69,95

**Das Schwarze Auge**  
3  
CD-ROM 36,95

**Bundesliga 97**  
69,95

**SPIELE SAMMLUNGEN**

- |   |
|---|
| <b>Gamibox</b> DV 44,95   |
| Lollypop, Tunican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Di Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.                |
| <b>Gold Games Collection</b> DV 44,95   |
| Alone in the Dark 2+3, Antross, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Dämonenkreis, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Protektor u.v.a. |
| <b>LucasArts Classic Adventures</b> DV 39,95  |
| Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken   |
| <b>LucasArts Top Adventures</b> DV 54,95  |
| Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2   |
| <b>Made in Germany</b> DV 39,95   |
| Antross, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2   |
| <b>Westwood Compilation</b> DV 74,95  |

**CIVILIZATION**  
79,95

**NHL**  
74,95

**FIFA97**  
74,95

**COMMAND CONQUER 2**  
89,95

**CD-ROM**

**CD-ROM**

**CD-ROM**

- |  |  |
|--|--|
| 3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night DV 69,95             | Acas Ventura DV 59,95                            |
| <b>Advanced Tactical Fighters</b> DV 79,95             | <b>A.T.F. - NATO Fighters Zusatz-CD</b> DV 36,95 |
| Acas of the Deep DV 84,95                              | Acas of the Deep Zusatz-Missionen DV 39,95       |
| <b>AH-64 Longbow</b> DV 79,95                          | <b>AH-64 Longbow Data Disk</b> DV 48,95          |
| Alan Trilogy DV 74,95                                  | Alone in the Dark Trilogy (1-3) DV 69,95         |
| American Dream DV 36,95                                | <b>Baphomets Fluch</b> DV 74,95                  |
| Battlecruiser 3000 AD DV 64,95                         | Bling! DV 44,95                                  |
| <b>Bleifuss 2</b> DV 59,95                             | <b>Bundesliga Manager '97</b> DV 69,95           |
| Bundesliga Manager Hare DV 64,95                       | <b>Civilization 2</b> DV 79,95                   |
| <b>Civilization 2 Szenarien &amp; Zusätze</b> DV 39,95 | Civil War General DV 86,95                       |
| Cuedo DV 74,95   | Command & Conquer 1 DV 89,95                     |
| Command & Conquer 2 DV 27,95                           | <b>Command &amp; Conquer 2</b> DV 89,95          |
| <b>Command &amp; Conquer 2</b> DV 89,95                | <b>Creatures (Win 95)</b> DV 69,95               |
| <b>Crusader - No Regret</b> DV 64,95                   | <b>Daggerfall</b> DV 74,95                       |
| Das Rätsel des Master Lu DV 74,95                      | <b>Das Schwarze Auge 3</b> DV 36,95              |
| Daytona USA DV 74,95                                   | Der Planer DV 74,95                              |
| Der Planer 2 DV 74,95                                  | Destiny DV 74,95                                 |
| <b>Destruction Derby 2</b> DV 74,95                    | <b>Diablo (Win 95)</b> DV 79,95                  |
| Die gr. Schlaucht um Getysburg DV 74,95                | Die Pandora Akte DV 82,95                        |
| <b>Die Siedler 2</b> DV 69,95                          | <b>Die Siedler 2 Mission CD</b> DV 29,95         |
| <b>Discworld 2</b> DV 82,95                            | Discworld 2 * DV 82,95                           |
| Domination DV V.m.d.                                   |  |

- |  |  |
|--|--|
| <b>Down in the Dumps</b> DV 74,95              | Elisabeth 1 DV 69,95                         |
| FIFA International Soccer '96 DV 56,95         | <b>FIFA Soccer '97</b> DV 74,95              |
| Fire Fight (Win 95) DA 69,95                   | <b>Flotemannöver</b> DV 74,95                |
| Flying Corps * DV 86,95                        | Formula 1 Grand Prix 2 DV 89,95              |
| Gabriel Knight 2 DV 69,95                      | <b>Gene Wars</b> DV 74,95                    |
| Grand Prix Manager 2 DV V.m.d.                 | Hardline DV 59,95                            |
| Hexagon Kartell DV 69,95                       | <b>Holiday Island</b> DV 74,95               |
| Huge 4 DV 69,95                                | <b>Jagged Alliance: Deadly Hugs</b> DV 74,95 |
| Lands of Lore 2 (Trade Dez.) DV 89,95          | Leisure Suit Larry 7 DV 59,95                |
| Lighthouse DV 84,95                            | <b>Links LS</b> DV 92,95                     |
| <b>Little Big Adventure 2</b> DV V.m.d.        | <b>Masters of the Realm 2</b> DV 84,95       |
| Master of Orion 2 DV V.m.d.                    | MAX DV 79,95                                 |
| MDK DV 96,95                                   | <b>Mechwarrior 2: Mercenaries</b> DV 89,95   |
| Megarcade 2 DV 54,95                           | Might & Magic Collection (3-5) DV 39,95      |
| Might & Magic Collection (3-5) DV 39,95        | Myst DV 69,95                                |
| <b>NASCAR Racing 2</b> DA 84,95                | NBA Live '96 DV 79,95                        |
| <b>Need for Speed Special Edition</b> DV 79,95 | Nemesis - Wizardry DV 74,95                  |
| NHL-Hockey '97 DV 74,95                        | Orion Burger DV 79,95                        |
| Phantasmagoria 2 DV V.m.d.                     | Pro Pinball - The Web DA 29,95               |
| <b>Rallye Racing '97</b> DV 72,95              | Realms of Haunting DV 79,95                  |
| Realms of Haunting DV 79,95                    | Rebel Assault 2 DV 84,95                     |
| <b>Rendez vous im Weltraum</b> DV 84,95        |  |

- |   |   |
|---|---|
| <b>Risiko (Win 95)</b> DV 74,95             | Road Rash (Win 95) DV 59,95                 |
| Sampras Extreme Tennis DA V.m.d.            | <b>Schleichfahrt</b> DV 69,95               |
| Scorchard Planet DV 69,95                   | Shattered Steel DV 74,95                    |
| <b>Sherlock Holmes 2</b> DV 74,95           | <b>Silent Hunter</b> DV 69,95               |
| <b>Silent Hunter Zusatz-CD</b> DV 34,95     | Simon the Sorcerer Edition (1+2) DV 52,95   |
| Sonic the Hedgehog DA 54,95                 | Space Hulk (Win 95) DA 74,95                |
| Star Control 3 DA 84,95                     | <b>Star General</b> DV 69,95                |
| Star Trek Next Generation DV 79,95          | Star Trek Warmor Set DV 64,95               |
| Steel Partners 2 DV 69,95                   | <b>Super EP2000 (Win 95)</b> DV 89,95       |
| <b>SWIV</b> DV 79,95                        | <b>Syndicate Wars</b> DV 79,95              |
| <b>TFX: EP2000 Special Edition</b> DV 86,95 | TFX: EP2000 Zusatz-CD DV 35,95              |
| <b>The Darkening</b> DV 79,95               | The Dig DV 74,95                            |
| The Neverhood DV V.m.d.                     | TIE Fighter Deluxe Edition DV 77,95         |
| <b>Time Commando</b> DV 74,95               | <b>Tomb Raider</b> DV 69,95                 |
| <b>Toncrux</b> DV 74,95                     | Transport Tycoon & Worldbuilder DV 54,95    |
| Tunnel B1 DV 89,95                          | Virtual Cop (Win 95) DA 74,95               |
| Virtual Fighter (Win 95) DA 79,95           | <b>Warcraft 2</b> DV 79,95                  |
| <b>Warcraft 2 Zusatz-CD</b> DV 29,95        | <b>Warcraft 2 Exklusiv-Edition</b> DV 86,95 |
| <b>Warwind</b> DV 69,95                     | <b>Wing Commander 4</b> DV 57,95            |
| Worms Special Edition DV 74,95              | X Wing Edition DV 32,95                     |
| Z 74,95                                     |   |

**So bestellt Ihr:**

Einfach bei uns anrufen  
und Eure Bestellung  
durchgeben, oder eine  
Postkarte/Brief mit  
Euren Wünschen an uns  
schicken.

Der Versand erfolgt  
dann per Nachnahme  
(+ 9,— DM) oder per  
Vorkasse (+ 4,— DM).  
Ab 150,— DM Bestell-  
wert liefern wir  
grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113  
46361 Bocholt

Blücherstr. 24  
46397 Bocholt  
☎ (02871) 183088,  
180637, 8631 o. 185443

# FIFA Fußball

**Nasse Füße ade:  
Mit FIFA 97 kann  
man ab sofort  
auch in der  
Halle kicken**



**Die Statistik nach dem Match  
gibt Aufschluß über Spielan-  
teile und vergebene Chancen**



**Das für EA Sports-Verhält-  
nisse schlichte Hauptmenü  
blieb fast unverändert**



**FIFA 97 erklärt selbst  
den Deutschen Meister  
zum "Turniersieger"**



**Per Mausclick könnt ihr die  
Ausgangsposition eines  
Spielers stufenlos verändern**



**Zwei der acht Perspektiven: Die Ball-  
kamera zaubert fantastische Bilder auf  
den Monitor, während die Telekamera-  
Ansicht eine der übersichtlichsten ist**

**W**ährend im Mutterland der EA-Sports-Palette "NHL Hockey" und "NBA Live" den Ton angehen, gehört bei uns "FIFA Soccer 96" mit bislang über 140 000 verkauften Exemplaren zu den absoluten Top- und auch Longsellern der letzten 12 Monate. Das ist irgendwie auch kein Wunder, konnte man sich doch mit "der Deutschen liebsten Nebensache der Welt" in bisher nicht gekannter Qualität auf dem eigenen PC austoben. Von daher nicht gerade leichte Voraussetzungen für das 97er FIFA, das insgesamt auch näher am Vorgänger liegt, als es etwa bei der NHL-Reihe der Fall ist. Augenfälligste Veränderung ist die Umstellung auf 3D total. Rannet letztes Jahr noch hübsch gezeichnete, beim Heranzoomen aber recht pixelige Bitmapspieler dem Ball nach, so geben diese Saison aus Polygo-



**In diesem Bildschirm müßt ihr euch  
zwischen Halle und Frischluft entscheiden**

nen zusammengesetzte Kicker auf die Jagd nach Punkten und Toren. Damit es der Prozessor nicht zu schwer hat, sind **Schenkel und Arme** nach wie vor Bitmaps, was aber erst ab einer gewissen Größe auffällt. Um den Vorteil der 3D-Figuren richtig auszunutzen, spendierte ihnen EA Sports neben gut gemachtem Motion Capturing noch die völlig neue Eigenentwicklung "Motion Blending". Dabei handelt es sich um eine Technologie, die den prinzipiellen Nachteil des Motion Capturing ausgleicht. Kommt nämlich während einer Animation der Befehl zu einem anderen Bewegungsablauf, "springt" die gesteuerte Person sofort zu diesem über, was bei häufigen Wechslen dann recht ruckartig überkommt und dadurch im Prinzip die Vorzüge des Capturing wieder zunichte macht. Hier kommt nun "Motion Blending" ins Spiel: Es berechnet die fehlenden Frames, die nötig sind, den Übergang zwischen zwei verschiedenen Bewegungen



# SOCCER 97

## voll dreidimensional

flüssig zu gestalten. Hört sich gut an, sieht in der FIFA-Praxis prächtig aus, hat aber einen kleinen Haken. Lauft ihr z.B. an der Strafraumgrenze entlang und laßt einen Schuß los, folgte der bis jetzt praktisch ohne Zeitverzögerung. In FIFA 97 dagegen fängt nach dem Knopfdruck erstmal die per "Motion Blending" ermittelten Zusatzanimation an, in der der Kicker praktisch nicht unter eurer Kontrolle ist. Diesen Umstand nutzt natürlich der angreifende Gegner aus, der das Leder oft noch abfängt, bevor es überhaupt richtig den Fuß des Schützen verlassen hat. Teilweise haben die Programmierer diesem erhöhten Zeit- und auch Platzbedarf Rechnung getragen: Vom Computer gesteuerte Mannschaften verhalten sich vor allem im Mittelfeld relativ zurückhaltend und lassen dem jeweils ballführenden Spieler ein paar Sekunden lang genug Freiraum für durchdachte Aktionen. Die sind zumindest mit der "Profi"-Steuerungsmethode – einer von drei möglichen – auch bitter nötig, ist hier doch schon ein geglückter Zehn-Meter-Paß ein wirklicher Erfolg. Bei den beiden anderen, "Anfänger" und "Normal" genannten Methoden orientierte sich EA Sports am inzwischen weitverbreiteten, halbautomatischen Paßsystem. Das heißt, eine Weitergabe zum Mitspieler landet genau auf dessen Fuß, solange Richtung und Wucht einigermaßen stimmen. Bei Schwierigkeiten empfiehlt sich deshalb eine Trainingseinheit, in der neben Übun-



### Selbst artistische Verrenkungen wirken dank Motion Capturing verblüffend echt

gen zum Paßspiel auch Freistöße, Eckbälle oder Elfmeter trainiert werden können. Zweiter neuer und wesentlicher Punkt ist die momentan sehr moderne (auch "Onside Soccer" und "Striker 96 boten dieses Feature) Hinzunahme von Hallen als Spielareal. Trotz der nur fünf Feldspieler ist auf der um einiges kleineren Fläche ein ständiges Gedränge, bei dem die bereits im letzten Absatz erwähnten "Motion Blending"-Agilitätsprobleme besonders deutlich zum tragen kommen. Positiv ist dafür zu vermerken, daß in den beeindruckenden großen Arenen die gleichen Möglichkeiten offenstehen wie im Freien. Wer mag, kann also auch unter dem Dach um die deutsche Meisterschaft kämpfen, ein Wechsel der Loka-

### EQUIPMENT

FIFA 97 stellt ziemlich hohe Ansprüche an eure Hardware. Ohne 75er Pentium bleibt der Anpfiff völlig aus, ab einem gut ausgestaffierten 100er macht König Fußball so richtig Spaß. Insgesamt ist die DOS-Version zwar nicht spürbar schneller, aber etwas moderater von den Anforderungen her. Hier reichen 8 MB RAM und ein Minimum von 3 MB auf der Festplatte, bei Windows 95 müssen es dagegen schon 16 MB RAM und mindestens 15 MB RAM auf der Festplatte sein. FIFA 97 läuft übrigens ausschließlich in SVGA, immerhin kann man sowohl die Rasen- bzw. Hallenbodentextur sowie Stadiondetails abschalten. Wie von EA-Sports-Titeln gewohnt, ist auch die Größe des Fensters in mehrere Stufen einstellbar, was aber bei einem 14- oder 15-Zoll Monitor ohne Fernglas eher wenig Sinn macht. Wenigstens läuft FIFA mit Cyrix-Prozessoren, auch sonst hatten wir keinen Ärger mit Abstürzen oder sonstigen technischen Bugs.



In der Wiederholung kann man die Fehlgriffe seines Keepers nochmal genau studieren

Diese Perspektive ist für die Halle ideal

**DAS FIEL AUF**

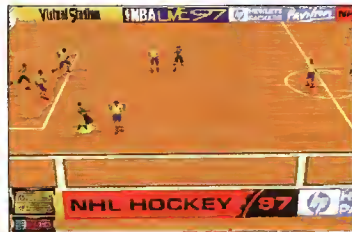
Hier fassen wir mal einige Dinge zusammen, die uns im "alltäglichen Betrieb" so aufgefallen sind:

- Die Menüs können nicht ganz den üblichen hohen EA-Sports-Standard halten, die Musik – hauptsächlich eine Techno/Metal-Mixtur – dagegen schon.
- Wolf-Dieter Poschmann bekommt in seiner Kommentatorenkabine diesmal Unterstützung von Kalli Feldkamp, Trainer der Kaiserslauterer Meistersmannschaft von 1991. Der meldet sich zwar nur selten zu Wort, beeindruckt aber selbst in seinen wenigen Sätzen mit Sachverstand (Kommentar bei einer 6:0-Führung: "Das Spiel ist noch lange nicht entschieden") und gehaltvollen Aussagen ("Ich glaube, der nächste Fehler könnte die Partie entscheiden").
- Dribblings gegen den Computer sind wenig aussichtsreich, da dieser ohne Verzögerung auf eigene Bewegungen reagiert.
- Mannschaftskader sind wie bei FIFA 96 veraltet. So spielt zwar ein Sosa in Dortmund, allerdings der falsche (statt Paulo noch Ruben). Ebenso entsprechen die Teamstärken kaum derzeitigem Stand – Stuttgart ist z.B. in FIFA 97 bestenfalls durchschnittlich.
- Besonders ärgerlich: Bei "fortlaufender Spieluhr" kann der Torhüter den Ball ewig behalten, ohne daß der Schiri abpfeift – sehr praktisch bei einer knappen Führung in einem hart umkämpften Match.



**Immer wieder eine Pracht sind die Paraden der herrlich animierten Torhüter, die sich jedoch oft vergeblich strecken**

lität während eines Wettbewerbs ist jedoch nicht drin. Verzichten muß man dagegen auf die Hälfte der Kameraeinstellungen, die vier vorhandenen sind für die kleine und damit an sich übersichtliche Spielfläche sowieso mehr als ausreichend. Selbstverständlich sind in FIFA 97 mehrere Multiplayer-Modi integriert, unter anderem Netzwerkunterstützung für bis zu acht Spieler. Im Gegensatz zu den meisten Action- und Strategietiteln macht eine Zwei- oder Vierspielerpartie auch an einem einzigen Rechner Spaß. Dazu empfiehlt sich das Gravis GriP-System, das his



**In der Halle führt der Weg zum Erfolg über schnelles Kurzpaßspiel**

zu vier Teilnehmern volle Vierknopfunterstützung sichert, während Besitzer "normaler" Joystickpads in diesem Falle auf einen Knopf und damit ein paar Steuerungsfinessen verzichten müssen. An der Präsentation, allen voran den Menüs, änderte sich nur wenig. Nach wie vor sind die meisten Bildschirme schlichter als die der NHL- und NBA-Kollegen, Spielerportraits und originalgetreue Vereinslogos fehlen aufgrund von Lizenzproblemen, da im Gegensatz zu den amerikanischen Nationalsportarten die FIFA-Ligen auf der ganzen Welt verstreut sind, seit neuestem mit der Major League Soccer auch in Nordamerika.

mg

**SUPER**



Michael Galaschka

Was nutzen mir perfekt animierte Jubelorgien, wenn dem viel zu oft ein selten dämliches Tor vorausging? Besonders auffällig ist dies in der Halle; hier kommen schon mal leise Haßgefühle gegen den eigenen, grobmotorisch veranlagten Goalie auf. Aber auch aus anderen Gründen kann ich bei FIFA 97 eindringlich Partien unter freiem Himmel empfehlen. Die sehr behäbig wirkenden Aktionen der nur zögerlich Steuerbefehlen gehorchenden Kicker lassen die ja eigentlich auf Tempo und permanente Torszenen ausgelegte Indoor-Bolzerei schnell zu einem Gewürge verkommen. Besser sieht es da auf dem kurzgeschorenen

Rasen aus. Die erneut exzellente Grafik unterstützt wie gewohnt das Gefühl, näher am echten Fußball dranzusein als bei jeder anderen vergleichbaren Fußballsimulation. Dazu trägt auch die (im "Profi" Level etwas übertrieben) komplexe und dennoch leicht erlernbare Steuerung ihr Scherflein bei. Fazit: Auch diese Saison ist das aktuelle FIFA – trotz durchaus vorhandener Mängel – wieder eine Klasse für sich.


Name	.....	FIFA Soccer 97
Genre	.....	Sport
Hersteller	.....	Electronic Arts
Niveau	.....	mittel
Preis	.....	ca. 100 Mark
Spieler	.....	1 bis 8

System	.....	Win95, DOS
Festplatte belegt	.....	3 - 65 MByte
RAM-Ausstattung	.....	8 MByte
.....	.....	unter Win95 16 MByte
Steuerung	.....	Tast., Maus, Joystick
Extras	.....	unterstützt Gravis GriP

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		75
empfohlen		133
Grafik	VGA	MidRes SVGA
		✓
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	

**Grafik** ..... **81%**  
**Sound** ..... **79%**  
**Spielspaß**

**Solo Multi**  
**82% 84%**  
**Demo auf**





# Der Joker gewinnt immer



## MATROX MYSTIQUE

ab DM 399,-  
(2 MB SGRAM)

unverbindliche Preisempfehlung

### Die komplette 3D Entertainment und Multimedia Solution für zu Hause

- MGA-10645G Chip
- 64-Bit Technologie
- PCI Bussystem mit Busmastering
- 2 oder 4 MB SGRAM Basisboard
- 2 MB aufrüstbar auf 4 MB SGRAM
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 200 Hz
- TrueColor bei 1280 x 1024 mit 4 MB
- Beschleunigtes 3D-Hardware-Texture-Mapping bis 25 Millionen Textels
- Top Windows Performance mit über 20 Power-Features
- Überraszendes Full Screen & Full Motion Video durch X und Y Interpolation
- Rekordverdächtige DOS Performance aufgrund 32-Bit VGA Core

Zusätzlich neue 3D Spiele, Software MPEG Player & 3D Web Browser auf CD-ROM:



POWERED BY  
**MGA**  
64-BIT GRAPHICS

Für weitere Informationen schicken oder faxen Sie diesen Coupon an Matrox GmbH.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

# matrox

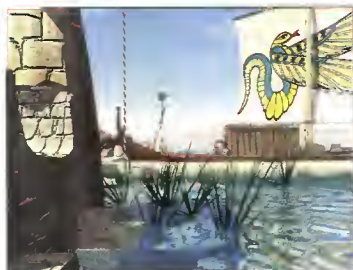
Matrox Electronic Systems GmbH: Inselkammerstr. 8, D-82008 Unterhaching, Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Hotline: 089-61 44 74 33, BBS/Mailbox: 089-614 00 91, Compuserve: GO MATROX

© 1994 All rights reserved. Matrox, Matrox MGA

# TIMELAPSE

**Innovativ wie eine Fliegenklatsche: GTEs Renderadventure ist eine weitere Kopie des Klassikers "Myst"**

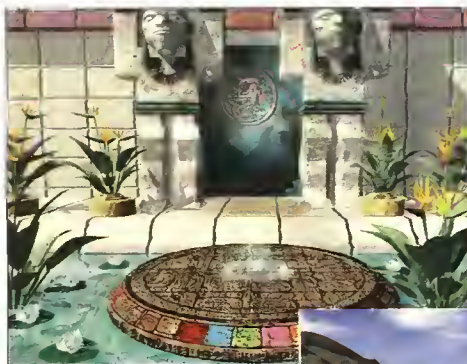
**D**as geht ja schon mal gut los: Professor Alex Nichols, ein Kumpel von euch, verschwindet spurlos und hinterläßt euch lediglich eine Message auf dem Anrufbeantworter. Der gute Prof lädt euch, wie immer, auf die Osterinseln ein, denn dort hat er etwas ganz Geniales gefunden: Eine Zeitmaschine außerirdischen Ursprungs, die es endlich ermöglicht, die Sage von Atlantis zu entwirren. Doch bevor ihr dies tun könnt, muß der gute Nichols gefunden und sämtliche Rätsel in den alten Welten der Ägypter, Maya und Anasazi gelöst werden. Aus diesen Welten gilt es nämlich drei "Gene Pods" zu besorgen, die euch den Zugang zum mystischen Atlantis ermöglichen. Warum ihr euch allerdings



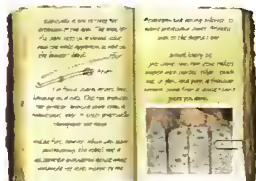
**Aufregend und simpel: In Ägypten spielen wir Wasserhahn**

auf diese Reise macht, bleibt gänzlich ungeklärt. Wie nicht anders erwartet, besteht das komplette Spiel nur aus zwei Dingen: Bildern und Rätseln, wobei das Verhältnis ungefähr bei 100:1 liegt. Via Maus klickt ihr euch im "Myst"-Stil durch die gerenderten Welten und löst Rätsel, wenn ihr denn welche findet. Dabei hilft euch das Tagebuch des Professors, das ihr gleich zu Beginn entdeckt, und eine Kamera, mit der bis zu 36 Bilder von Szenen (meist Hieroglyphen oder fremdartige Zeichnungen) aufgenommen werden können, die ihr vielleicht später im Spiel benötigen könntet. Die verschossenen Fotos können jederzeit während des Spiels im Foto-Album nachgeschlagen werden. Die Puzzles unterteilen sich in zwei Gruppen: Entweder löst ihr Logik-Spielchen wie einfache Memory-Aufgaben oder Puzzle-Spielchen, oder benutzt Gegenstände, von denen ihr allerdings stets nur einen tragen könnt, mit anderen Gegenständen, um irgend etwas zu bewirken.

Da "Timelapse" nicht in einer Sitzung durchgespielt werden will, kann natürlich jederzeit ein Spielstand gespeichert werden. kn



**Welch hübsche Opfer mag dieser Maya-Shrine wohl gesehen haben?**



**Dieses Tagebuch begleitet euch mit Rat und Hilfe**



**Bei Einfallslosigkeit wird der Schauplatz halt auf die Osterinseln verschoben**



**Knut Gollert**

## GEHT SO

Irgendwo grenzt es schon an eine Frechheit, heute noch mit einem solchen Adventure die Spieler zu locken. Trotz der zugegebenermaßen grandiosen Rendergrafik besteht "Timelapse" nur aus einem, nämlich aus Bildern. Es kann heutzutage einfach nicht mehr angehen, in tausenden computergenerierten Bildern, die wie in einer Dashow gezeigt werden, nach Hieroglyphen zu suchen und irgendwelche Logik-Puzzles zu lösen, um irgendwann einmal weitere tausend Bilder zu entdecken. So hat "Timelapse" auch nichts, was irgendwie neu oder innovativ wäre, von der Idee mit der Kamera abgesehen.

Technische Annehmlichkeiten wie etwa Quicktime-VR oder Z-Vision, werden komplett vermisst, eventuelle Charaktere ebenso, und auch ein Inventory suchen wir vergebens. Zudem gehört die Story in die übliche "Uns-fällt-nichts-anders-ein"-Schublade. Motivation zieht man sich allein aus der optischen Pracht – für echte Adventure-Freunde ist dies allerdings bei weitem nicht ausreichend.

Name .....	<b>Timelapse</b>	System .....	Windows
Genre .....	Adventure	Festplatte belegt .....	45 MByte
Hersteller .....	GTE Interactive	RAM-Ausstattung .....	8 MByte
Niveau .....	mittel	Steuerung .....	Maus
Preis .....	ca. 90 Mark	Extras .....	keine
Spieler .....	1		

Spiel	Deutsch	Englisch	<b>Grafik .....</b>	<b>73%</b>
Anleitung		✓	<b>Sound .....</b>	<b>60%</b>
Prozessor	386	486	<b>Spielspaß</b>	
minimal		DX 4	<b>58%</b>	
empfohlen			<b>Demo auf</b>	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA	
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.	



# PRESSEFREIHEIT!

und trotzdem sind alle Experten einer Meinung



Matrox Mystique 9/96



Matrox Mystique 10/96



Matrox Mystique 10/96



Matrox Mystique 11/96



Matrox Mystique 11/96



Matrox Mystique 22/96



Matrox Mystique 12/96



Matrox Mystique 12/96



Matrox Mystique 12/96



Matrox Mystique 12/96

**Keineswegs mysteriös, sondern ganz real: Die Matrox hängt alle ab. Die 3-D-Beschleunigung ist unerreicht. Die Leistung unter DOS und Windows sowie die Ergonomie - hier stimmt einfach alles, und das verdient den CHIP-Tip.**  
 CHIP 10/96, Seite 121,  
 Oliver Kluge, Kersten Waldheim

**Für die Mystique gibt es keinen Bereich, den sie nicht meistert.**  
 WIN 12/96, S. 82, Florian Hebe

**Wenn es einen Hersteller gibt, der bei Grafikkarten Zeichen gesetzt hat, ist es Matrox. Der kanadische Anbieter hat mit seiner Millennium-Familie den Qualitätsstandard derart hoch gesteckt, daß dem Wettbewerb nur staunende Anerkennung bleibt. Mit der 3-D-Karte Mystique scheint sich dies zu wiederholen.**  
 Computer Reseller News 22/96, S. 30,  
 Karl Fröhlich, Andreas Raum

**Matrox ist ein hervorragendes Produkt, gelungen, das im 2D-Bereich nur von der Konkurrenz aus eigenem Hause übertroffen wird. Ihre Stärken und Aufgaben liegen deutlich in der Beschleunigung von 3D-Games. Wer zusätzlich eine schnelle Grafikkarte für DOS und Windows sucht, sollte zugreifen.**  
 PC Professional 12/96, S. 54, Kai Schwane  
 PC-Digest 12/96, S. 122,  
 Tino Kroll

**Die Matrox Mystique bietet in allen Bereichen ein höchstes an Leistung und muß derzeit als Maßstab im 2D- und 3D-Bereich angesehen werden.**  
 PC-Shopping 1/96, S. 98,  
 Klaus Mayer

**Ausgezeichnete DOS-Leistung und hohe Windows-Geschwindigkeit.**  
 DOS 12/96, S. 257,  
 Michael Edert

**Als VGA-Board unter hohen Datentransfer-Raten. Die Matrox-Grafikkarte Mystique ist ideal für Anwender, die bei Grafiken Wert auf hohe Bildwiederholraten legen.**  
 c't 12/96, S. 207, Manfred Berruch  
 PC-Welt 12/96, S. 108,  
 Renate Regnet-Seabode

**In unserem Test setzte die Mystique denn auch sofort da an, wo die Millennium aufgehört hatte. Hervorragende Ergebnisse, egal welche Farbtiefe, Auflösung oder welches Betriebssystem, ließen von einer Kaufempfehlung ankommen.**  
 Power Play 3/96, S. 154,  
 Michael Gutschick

**Die Matrox Mystique berechnet die 3D-Umgebung in Echtzeit bei exzellenter Geschwindigkeit.**  
 PC Games 12/96, S. 234,  
 Kersten Mayer

**Der Prozessor von Matrox besitzt enorme Geschwindigkeitsvorteile.**  
 PC Action 10/96, S. 147,  
 Kersten Mayer

**Die Matrox Mystique ist die beste bisher von PC go! getestete 3D-Grafikkarte.**  
 PC go! 12/96, S. 104,  
 Arnd Wängler

**Man kann erwarten, daß zukünftige Direct 3D Titel mit der Matrox Karte am besten zusammenarbeiten werden.**  
 PC XTREME 12/96, Seite 107,  
 Andreas Ulrich

**Beim Direct-3D-Test war dieses Board mit Abstand das schnellste...**  
 PC Praxis 10/96, S. 113,  
 Christian Reul, Hauke Loging

**Auch unter Windows 95 kann die Karte überzeugen, die 2D-Performance ist sehr hoch, und mit DirectDraw ist diese Karte die allerschnelle, die es zur Zeit gibt.**  
 PC Intern 10/96, S. 63, Oliver Kürten,  
 Hauke Loging, Maitte Schwitzer

**Der Prozessor von Matrox besitzt enorme Geschwindigkeitsvorteile.**  
 PC Action 10/96, S. 147,  
 Kersten Mayer



POWERED BY  
**MGA**  
 64-BIT GRAPHICS

Matrox Electronic Systems GmbH, Inselkammerstr. 8, D-82008 Unterhaching, Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Hotline: 089-61 44 74 33, 885/Mailbox: 089-614 00 91, CompuServe: GO MATROX

**matrox**

© 1994 All rights reserved: Matrox, Matrox MGA



## Familie Blub im Pech: Statt Sonnenbaden und Faulenzen gibt's Survival-Ferien auf Terra



Vater Blub reist mit der Playmobil-Bahn in den Frogwood Forest (ganz oben)



# DOWN IN Traumurlaub auf

Wer bei Außerirdischen sofort an gültige Lichtgestalten oder blutrünstige Insektoiden denkt, kennt Familie Blub noch nicht. Diese Alien-Sippe könnte – abgesehen von ihrem zwerghaften Wuchs – direkt von der guten, alten Erde stammen: Opa nörgelt ständig an der laschen Jugend herum, Vati säuft ununterbrochen Dosenbier und hat ansonsten nur Luft zwischen den Ohren, Mutti ist der gute Geist des Clans, Junior hört zuviel laute Musik, ist aber ansonsten total pffiffig, usw. Wie sich das für eine Bilderbuchfamilie gehört, freuen sich die Blubs tierisch auf ihren jährlichen Gemeinschaftsurlaub auf dem Holiday-Planeten. Also packt man die ganze Blase samt dauerfuzzendem Alien-Hund ins Familien-Raumschiff und macht sich auf ins Paradies für gestreste Extra-Terrestrische Lebensformen. Neben den üblichen Problemen mit den lieben Kleinen ("Papa, ich muß kotzen!") verläuft die Reise ruhig und normal, bis Vati sich entschließt, die Nuckelpinne vollzutanken. An der intergalaktischen Tankstelle wird

das blubsche Schiff von einer Bande Weltraumrüpel grundlos gerammt und beschädigt. Die beiden Gefährte kommen vom Kurs ab und rasen unkontrolliert durch den Raum. Es kommt, wie es kommen muß: Sowohl unsere Helden, als auch die "Bad Punks" verschrägt es unter lautem Getöse auf einen stinkigen irdischen Müllplatz. Nun ist guter Rat teuer für Floddere from outer Space: Das Familien-Vehikel in desolatem Zustand, kein Dach überm Kopf und eine riesenhafte Welt, in der selbst eine Hauskatze zur tödlichen Bedrohung wird. Glücklicherweise nimmt Opa Blub das Heft in die Hand und verkündet seinem Anhang was zu tun ist: Die fehlenden Teile des Raumschiffs müssen wiederbeschafft, eine Unterkunft gebaut und die "Bad Punks" in Schach gehalten werden, sollten die Blubs ihre Heimat jemals wiedersehen wollen. Während sich die ganze Family damit beschäftigt

eine Lenorbuddel per Flaschenzug senkrecht zu stellen und als provisorisches Eigenheim auszustaffieren, treibt sich Junior mitsamt seinem geliebten Hündchen "Furz" auf dem Müllhaufen herum. Kurzerhand erteilt ihm Opa den Befehl, eines der fehlenden Raumschiffteile aufzustöbern. Dummerweise hat eine räuberische Ratte das Teil bereits gefunden und annektert, womit die Aufgabenstellung des bisher zum Zuschauer



Die Ratte könnt ihr plätten, wenn ihr das "Zeitgefuge" günstig verändert



Nicht ganz so häßlich wie die Kelly Family aber mindestens genauso schmutzig: Die Blub Sippe.



# THE DUMPS

## der Müllkippe



Das Rad drehen

**Mutter Blub im siebten Himmel: "Meine erste Gameshow!"**

en verdammten Spielers klar ist: Im ersten Kapitel ("Blub, the rat and the bad guy") steuert ihr des Clans jüngsten Sproß und müßt das Ersatzteil zunächst der hektisch um sich ballernden Ratte und dann einem der "Bad Punks" abluhnen. Kapitel zwei "The Hypnotic Machine" beginnt mit der Verwandlung von Omi Blub in ein menschenfressendes Monster. Einer der Punks hypnotisiert die friedliche Rentnerin und stiftet damit einiges Chaos in der inzwischen gemütlich ausgebauten Lenor-Behausung. Mom ergreift die Initiative und muß zunächst an einer interstellaren **Gameshow** à la "Glücksrad" teilnehmen und später ihrem Vater beim Bau einer Flugmaschine behilflich sein, um das Hypnosegerät der Aliens zu zerstören und Großmutter Blutausch zu beenden. Omis Fangzähne sind kaum auf Normalgröße zurückgeschrumpft, als der scheinbar leicht verkalkte Weihnachtsmann die Geschenke für unsere Außerirdischen Freun-



**Omi kloppt den Nachwuchs schon mal weich, Muttern ist entsetzt**

de zu spät aus seinem Schlitten wird, wodurch sie außerhalb der Reichweite der Blubs im Frogwood Forest landen. Daddy macht sich natürlich sofort auf den Weg und gerät als Rächer der Enterbten in eine verkrödete Version der Robin Hood-Legende namens "The Abominable Robin Blub". Im Verlauf dieses seltsamen Abenteuers belebt er den verschollenen King Richard wieder, gibt sich selbstlos der fetten Maid Marian hin und läßt sich im Folterkeller die Polygonbeine langziehen. Im noblen Schneemann-Turnier muß der Dosenbier-Liebhaber sich schließlich als würdig erweisen, um wieder zu seiner Alptraum-Familie zurückzufinden. Zum vierten und letzten



Michael Galuschka

### GEHT SO

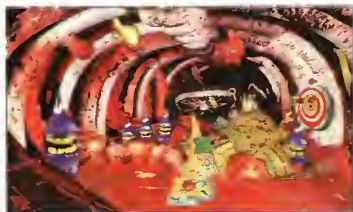
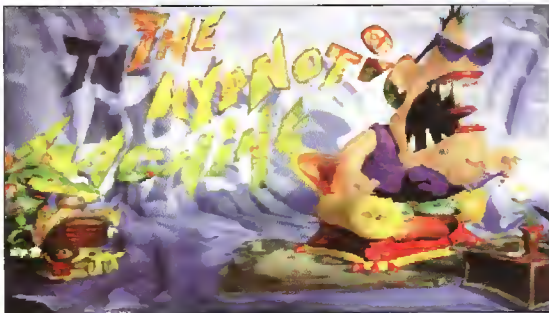
Als ich auf der ECTS ein bißchen mit "Down in the Dumps" rumspielen durfte, ahnte ich noch nicht, daß ich damit schon fast ein Viertel des ganzen Programms gesehen hatte. Nur mit tollen Animationen allein ist gerade in diesem Herbst höchstens ein Trostpreis zu gewinnen, stehen mit "Discworld 2", "Baphomets Fluch" und allen voran "Toonstruck" schon drei exzellente Adventures auf dem Siegestreppchen, die neben der Präsentation auch mit der größeren Anzahl qualitativ besserer Puzzles zu überzeugen wissen. Allerdings vermag sich auch das Werk der Haiku Studios einem erfreulichen

Trend anzuschließen, der sich wie ein roter Faden durch die Highlights der vergangenen Abenteuermonate zieht: Die Hersteller haben endlich die Zeichen der Zeit erkannt und bieten deutsche Versionen an, die dem Original kaum noch nachstehen. Zwar reitet schon Sascha darauf rum, dennoch kann auch ich es mir nicht verkneifen: Die Franzosen scheinen einfach nicht das richtige Verhältnis von Optik und Inhalt hinzukriegen.



**Selten so herzlich gelacht: Vati rutscht im Nottingham-Castle auf Bananeschalen aus**

Jedes Kapitel hat einen Render-Vorspann im Toon-Style



Im Bauch des Krokofisches trifft ihr die richtigen Töne um weiterzukommen



Nottingham goes Business. Prinz John als ausbeuterischer Frosch-Entrepreneur.

**BUG REPORT**

Nach der BM 97-Schluppe von Software 2000 will auch Philips nicht hintenanstehen und läßt mit "Down in the Dumps" eine bessere Beta-Version auf die nichtsahnende PC-Gemeinde los. Hier die von uns gefundene Schnitzer:

- Hotspots sind anklickbar, obwohl dort kein Item sichtbar ist (Klicken führt zum Absturz)
- einige Sprachsamples sind viel kürzer als Lippenanimationen
- einige Sprachsamples und Soundeffekte fehlen
- französischer Originaltext taucht vereinzelt auf
- kleinere Grafikfehler bei den Spielerfiguren
- Windows-Installer stürzt auf einigen Systemen ab
- Programm stürzt ab (selten)

Kapitel "The Bum" sei nur soviel gesagt, daß ihr hier gleich zwei Blubs steuert (Junior und sein Schwesterherz), die zunächst einen Penner für Free-Climbing-Übungen mißbrauchen. Wie es weitergeht, müssen alle, die das interessiert, schon selber herausfinden. Die Protagonisten in "Dumps" werden traditionell mit der Maus gesteuert, wobei euch ein recht komfortables Hotspot Sytem informiert, sobald ein Bereich des Screens mit einem Icon im Inventory eine mehr oder wenige sinnvolle Aktion auslöst. Das unendlich große Inventar läßt sich übrigens stülflecht zur Müllkippe umwandeln, denn alle Icons können schön unordentlich übereinander gruppiert werden. Gegenstände, die sich kombinieren lassen, blinken allerdings auf, sobald sie einander berühren. Zwar wurden sämtliche Hintergründe

und (fast) alle Figuren im Renderverfahren produziert, trotzdem präsentiert sich das Spiel als klassisches Grafik-Adventure. Die Spielerfigur latscht unbeschränkt in den Screens herum, und fast alle Szenenwechsel werden als nahtlos ineinander übergehende, abschaltbare Filmsequenzen dargestellt. Der teilweise fast schon geschmacklose Fäkalhumor zieht sich übrigens durchs ganze Spiel: Neben dampfenden Hundehaufen und ähnlichen Nettigkeiten wartet "Dumps" selbst im Savescreen mit Spielständen auf, die in den Furzblasen des Familienhundes abgelegt werden. Beim Laden saugt er (logischerweise) seine Abgase wieder ein. Wer's braucht... sg



Sascha Gliss

**GEHT SO**

Schadel Was vor einem Jahr nach einem zynischen Anarcho-Adventure aussah, entpuppt sich als Schmuddelspiel mit einem Humor auf Niveau der seligen Klimbim-Familie. Zwar bewegen sich Grafik und Sound auf höherem Genre-Niveau, das Programm nervt jedoch mit Fehlern, die anno 1996 in keinem Adventure mehr vorkommen sollten: So laufen eure Hauptfiguren nicht auf direktem Weg zu Türen oder Hotspots, sondern machen einen Umweg über ihren Ausgangspunkt für den jeweiligen Sreen. Auch die Story zieht den Karren nicht mehr aus dem Dreck: So wird z.B. nie klar, warum die "Punks" die Family am Verlassen des Müllplatzes hindern wollen, und die vier Kapitel bauen nicht gerade logisch aufeinander auf. Hauptkritikpunkt bleibt die mangelnde Rätselichte. So läßt sich das erste Chapter durch Ausnobeln ganzer zweier (!) Rätsel abschließen, und die Space-Gameshow im Try and Error Prinzip nervt nach einiger Zeit mehr als ihr Vorbild auf SAT1. Was bleibt, ist ein typisches Franzosenspiel: Außen hü, Innen pfui!

Name	Down in the Dumps	System	Win'95, DOS
Genre	Adventure	Festplatte belegt	4-104 MByte
Hersteller	Haiku/Philips	RAM-Ausstattung	.8 MByte
Niveau	leicht	Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark	Extras	eingebauter Toon-VCR
Spieler	1		

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✓		
Anleitung	✓		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
Sound	S'Elast	GMidi	CD-A.
	✓		✓

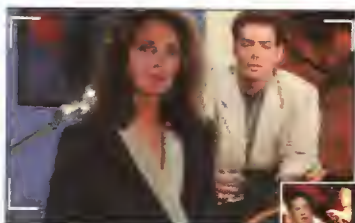
**Grafik** ..... 74%  
**Sound** ..... 76%  
**Spielspaß**

**69%**



# VOYEUR II

**M**ord oder Selbstmord – warum mußte Dr. Everett sterben? Wurde er Opfer einer heimtückischen Familienintrige oder batte er einfach genug vom Leben? Dieser Frage soll der Spieler im zweiten „Voyeur“ auf die Schliche kommen. Der Spieler sitzt mit Videokamera und Richtmikrofon auf der einen Seite eines Canyons und beobachtet ein Drama auf der anderen Seite durch die Glasscheiben des dortigen Hauses:



**Blick in die Kamera: Der gelegentliche direkte Blick ins Objektiv ist Teil der Dramaturgie**



Mehrere Personen, alle Familienmitglieder von Everett, marschieren durchs Zimmer, duschen und streiten, lieben und bassen sich. Sollte sich herausstellen, daß der Doktor durch Fremdeinwirkung starb, läßt sich der Mörder mit dem aufgezeichneten Material überführen. Besonders viel hat man vor dem PC nicht zu tun, richtige Rätsel gibt es genau drei in dem Programm. Beispiel: Überflüssigen Strom abschalten, sonst geht der Kamera nach wenigen Minuten der Saft aus – die beiden anderen verraten wir nicht, sie sind aber auf ähnlich „bohem“ Niveau. Während Schauspieler und Story überzeugen, präsentiert sich der „Spanner 2“ technisch bescheiden wie der Vorgänger: Die Videos auf den zwei CD-ROMs pixeln stark, immer wieder schleichen sich Farbverfälschungen ins Bild. Eine Speicherfunktion fehlt: Das Programm ist absichtlich so konzipiert, daß es an einem Stück, quasi in Echtzeit, durchgespielt wird.

ste

Name .....	<b>Voyeur</b>			System .....	DOS
Genre .....	Interaktiver Film			Festplatte belegt .....	1 MByte
Hersteller .....	Philips Media			RAM-Ausstattung .....	8 MByte
Niveau .....	leicht			Steuerung .....	Maus
Preis .....	ca. 100 Mark			Extras .....	keine
Spieler .....	1				
	Deutsch	Englisch			
Spiel				<b>Grafik</b> .....	<b>43%</b>
Anleitung				<b>Sound</b> .....	<b>50%</b>
Prozessor	386	486	Pentium	<b>Spielspaß</b>	
minimal		66			
empfohlen		75			
Grafik	VGA	MidRes	SVGA		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.		

**28%**

**Marge gibt keine Milch, Marge gibt aufs Maul.**



**TOONSTRUCK**

**MARGE IST**  
EINE VON 50 DURCH-  
GEKNALTEN GESTALTEN AUS **TOONSTRUCK**,  
DEM **COMIC-ADVENTURE** MIT CHRISTOPHER  
LLOYD. **TOONSTRUCK** - AUF PC CD-ROM.

HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET [www.vie.co.uk/vie](http://www.vie.co.uk/vie)

# REALMS OF THE HAUNTING

**Wachablösung:**  
Action-Adventure  
mit Horrorappeal  
ersetzt das schräge  
„Normality“



Mit Ohrstöpseln wird die Sirene harmlos



Die „Raquia“-Dimension ist ein einziger riesiger Park



Stillecht mit Blitz und Donner: Im Innenhof der mysteriösen Villa

Adam Randall konnte nie ein besonders herzliches Verhältnis zu seinem Vater Charles aufbauen. In den Jahren nach der Scheidung von Adams Mutter vertiefte sich sein alter Herr in die Arbeit als Pfarrer des Dorfes Helston in Cornwall. Für die Probleme seiner Schäfchen hatte er immer ein offenes Ohr, für seinen heranwachsenden Sohn blieb hingegen keine Zeit. Jetzt, nachdem Charles verstorben ist, macht sich Adam auf nach Helston, um einigen Geheimnissen auf den Grund zu gehen: Wer ist dieser ominöse Priester, der sich Elias Camber nennt und mit Randall sen. einen jahrelangen Briefwechsel geführt hatte? Was bat es mit dem verlassenen Haus am Rand der Gemeinde auf sich? Vater hatte dort scheinbar eine entsetzliche Entdeckung gemacht. Steht sein Tod womöglich mit dem verfallenen Landhaus in Verbindung?

In regnerischer Nacht kommt unser wißbegierige-

ger Held per Taxi an der Villa an. Er durchsucht das Anwesen und trifft schließlich auf den gemarterten Geist seines Vaters, der ihn anfleht, seine Seele zu retten. Er gibt Adam den Hinweis, daß es überaus wichtig sei, einen Edelmann namens Aelf zu finden. Wenig später taucht wie aus dem Nichts die hübsche Rebecca auf. Sie war Adam in den Monaten zuvor mehrfach im Traum begegnet. Rebecca verfügt über eine ausgeprägte telepathische Gabe, die dem von nun an vereinten Duo in näherer Zukunft so manches Mal aus der Bredouille helfen wird.

Zunächst sieht alles nach einer in sich geschlossenen "Haunted House"-Story á la H.P. Lovecraft inkl. rostiger Ritterrüstungen und beulender Werwölfe aus, doch dann entdecken Adam und seine charmante Begleiterin ein Portal zum „Tower“, einer Art Brücke zwischen verschiedenen Dimensionen. In jeder dieser Welten war-



Rebecca und Adam werden von Dämon Belial belästigt



Ulrich Smidt

## GUT

Hier ein Monster abgemurkt, dort einen Gegenstand aufgenommen, diverse Schalter umgelegt – die Bilanz der ersten Spielstunde fällt einmühernd aus, zumal der Actionanteil in „ROTH“ gewiß keinen hörigen Id-Apostel zur Gremlin-Bruderschaft konvertieren läßt. Schuld daran sind in erster Linie eure dümmlichen Widersacher, für die selbst geöffnete Türen unüberwindliche Hindernisse darstellen. Auch wenn ihr sie bereits heftig beschießt, trotzen sie stur in ihrem vordefinierten Patrouillenbereich herum und kehren euch gar ignorant den Rücken zu. Doch erfreulicherweise wird das stupide Ballern nach und nach von subtileren Knobelien in den Hintergrund gedrängt. Grafik und Sound entfachen zwar keine Stürme der Begeisterung, sind aber noch einigermaßen Up to date. Recht manierlich geraten sind auch die Bluescreen-Zwischensequenzen, so daß hier häufiges Auftreten eher als atmosphärisches Plus denn als Störung des Spielflusses empfunden wird. Schade, mit gelungenerem Actionpart hätte „ROTH“ noch deutlich mehr Punkte einfahren können.





Bei diesem Abstand ein ernsthaftes Problem: Axtbewehrte Skelettschlitzer

ten mannigfaltige Herausforderungen in Form von mordlustigen Ungetümen und kniffligen Puzzles auf den Spieler. Einen nicht unerheblicher Teil des Gameplays machen Kämpfe in der Tradition des 3D-Shootergenres aus. Bis zu sechs Waffen kann Adam bei sich tragen, darunter mit Munition zu fütternde konventionelle Schießprügel genauso wie Schwerter, Panzerfäuste oder Artefakte, die gleißende Zaubersphären abfeuern. Die Gegner setzen zunächst vornehmlich auf den Nahkampf, erst später kommen härtere, mit Distanzwaffen ausgestattete Brocken hinzu. Um auch den Ansprüchen der Adventurefans gerecht werden zu können, beinhaltet das Interface ein ausgewachsenes Inventar, in dem ihr Gegenstände verwahren und nachträglich genau unter die Lupe nehmen könnt.

Die für "Realms of the Haunting" verwendete Grafikengine ist eine weiterentwickelte Variante des aus "Normality" bekannten 3D-Systems. Entgegen der ursprünglichen Gremlin-Planung bestehen die Feindfiguren wieder einmal aus flachen Bitmaps statt aus plastischen Polygonkörpern. Eine wichtige Rolle spielen die insgesamt 120 Minuten Videosequenzen, die zwischendurch eingestreut werden. Einige dieser Cutscenes haben durch die eingeblendeten Entscheidungsfragen auch eine Rückwirkung auf das Spielgeschehen. *us*



Name	Realms of Haunting		System	DOS
Genre	Action-Adventure		Festplatte belegt	90 MByte
Hersteller	Gremlin		RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	mittel		Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark		Extras	keine
Spieler	1			

	Deutsch	Englisch	
Spiel	geplant	✓	<b>Grafik</b> ..... 67%
Anleitung	geplant	✓	
Prozessor	386	486	<b>Sound</b> ..... 74%
minimal empfohlen	66	75	<b>Spielspaß</b>
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
Sound	✓ S'Blast	✓ G'Midi	CD-A.

**75%**

BUSTER NIMMT DEN MUND GERN VOLL AM LIEBSTEN MIT ARMEN UND BEINEN.



TOONSTRUCK

**BUSTER**  
IST EINE VON 50 DURCHGEKNALTEN GESTALTEN AUS TOONSTRUCK, DEM COMIC-ADVENTURE MIT CHRISTOPHER LLOYD. TOONSTRUCK - AUF PC CD-ROM.



HOTLINE 040/39 1113 INTERNET www.vie.co.uk/vie

**Festgeschnallt auf einer Rakete durch pixelige 3D-Landschaften**

# BLAM! - Machinehead



**Kawumm: Ein Männchen weniger - und eine der guten Explosionen mehr**



**Spiderman: Die fließend animierten Spinnen beim Angriff auf zwei Beinen**

Orville McArdle schlägt zurück: Seit langem schon leidet der fettleibige und verklemmte Forscher darunter, nur Assistent der schönen Wissenschaftlerin Dr. Kimberley Stride zu sein und nicht - umgekehrt - ihr Chef. Als die beiden zur Ausrottung der weltbedrohenden Seuche „Machinehead“ an einer Atombombe basteln und zur Steuerung noch ein kluges Elektronengehirn brauchen, ergreift Orville die Initiative und setzt auf die Kraft des natürlich gewachsenen Denkor-gans seiner Vorgesetzten: Ein kräftiger Schlag mit der Rohrzanze, und Dr. Stride findet sich nach ihrer Ohnmacht in hautengen und sehr freizügigen Klamotten auf der Rakete festgeschnallt. Entweder sie gehorcht Orvilles Befehlen, oder er drückt den roten Knopf und jagt den Sprengkörper in den Orkus - was im Fall einer Atombombe wörtlich zu verstehen ist. Zu seiner Verteidigung sei immerhin eingeräumt, daß Orville durchaus an der Zerstörung des Virus interessiert ist und nicht nur am Herumscheuchen der Wissenschaftlerin.

„Blam!“ ist neben „Tomb Raider“ gleich das zweite Programm in diesem Monat, in dem Core eine Frau an die vorderste Actionfront schickt. Damit hören die Gemeinsamkeiten mit Lara Crofts Abenteuer allerdings schon auf: „Blam!“ ist ein reines Vapor-Shoot'em-up. Das Gefährt (im Spiel „Vapor-Blade“ genannt) verfügt über MP-Geschütze und etliche weitere Waffensysteme,



**Dr. Kimberley Stride auf ihrer Rakete**

deren Munition der Spieler erst finden muß. Kimberley Stride beginnt ihre Missionen in Landschaften, in denen sie nicht zu allen Gebieten Zugang hat: Erst wenn sie „Unreality“-Schlüssel an den jeweils passenden Terminals benutzt, öffnen sich weitere Teile des Geländes: Manchmal geht ein Tor auf, bei späteren Aufträgen wird etwa der fehlende Teil einer Brücke wieder ersetzt. Teilweise wurden diese Schlüssel-Rätsel zu Missionen verbunden: So macht der Spieler etappenweise den Weg für einen Zug frei, um ihn zum Ziel zu geleiten. Natürlich greifen währenddessen Monster und Waffensysteme die Vapor-Blade an, von mechanischen Wespen bis zu riesigen Spinnen und einigen ungewöhnlichen Raketenwerfern hat sich Core viel einfallen lassen. Die gesamte Landschaft sowie alle Feinde bestehen aus texturierten Polygonen, wobei die Animationen der Monster verhältnismäßig natürlich wirken; besonders gelungen sind auch die Explosionen einiger Raketenwerfer, die ganze Kanonenrohre laut krachend durch die Lüfte werfen. Kleiner Nachteil: Das ganze gibt's nur in VGA und sieht ziemlich pixelig aus, auf einen HiRes-Grafikmodus verzichtet Core leider. *ste*



**Peter Steinlechner**

**GEHT SO**

Reichlich ungewöhnlich, was Core Design da mit der bedauernswerten Dr. Stride anstellt: Von der seltsamen Geschichte bis zu den aufwendigen Missionen präsentiert sich „Blam!“ als Actionspiel der etwas anderen Art. Teilweise gerät das Programm durch die Suche nach den gut versteckten Schlüsseln sogar fast schon zum Mini-Adventure, das man allerdings nach dem Schema „Erst alles niederballern, dann in Ruhe die Schlüssel suchen“ relativ problemlos bewältigt. So weit, so gut: Grafisch hinterläßt das Programm einen eher zwiespältigen Eindruck. Die Animationen und morphenden Landschaften sind gelungen, aber dank der niedrigen Auflösung sieht „Blam!“ nicht mehr zeitgemäß aus. Außerdem geht mir persönlich die eintönige Farbgebung langfristig ganz schön auf die Nerven, der eine oder andere bunte Farbkleck würde hier positiv auffallen. Ärgerlich auch, daß Core auf eine Speicherfunktion in den Missionen verzichtet hat, die komplexen mehrteiligen Aufträge muß der Spieler grundsätzlich am Stück bewältigen.

Name	..... <b>Blam - Machinehead</b>	System	..... DOS
Genre	..... Action	Festplatte belegt	..... 1 MByte
Hersteller	..... Core Design	RAM-Ausstattung	..... 8 MByte
Niveau	..... einstellbar/mittel	Steuerung	..... Tastatur, Maus
Preis	..... ca. 100 Mark		..... Joystick
Spieler	..... 1	Extras	..... keine

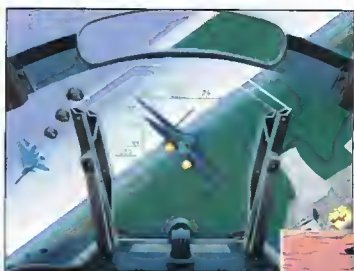
Spiel	Deutsch	Englisch	<b>Grafik</b>	..... <b>48%</b>
Anleitung	✓		<b>Sound</b>	..... <b>53%</b>
Prozessor	386	486 Pentium	<b>Spielspaß</b>	
minimal		66		
empfohlen		75		
Grafik	VGA	MidRes SVGA		
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.		

**59%**



# U.S. NAVY FIGHTERS 97

**O**bwohl der Nachfolger (Jane's ATF) jetzt schon seit einem dreiviertel Jahr erschienen ist, bringt EA eine aufgebohrte Fassung des Urvaters heraus. Der Sammlung aus dem Ur-"U.S. Navy Fighters", "Marine Fighter", wurde eine neue Campagn aus dem Vietnam-Krieg spendiert. Diese, der Multiplayer-Modus und die Tatsache, daß sich die 97er-Fassung nur noch unter Windows 95 spielen läßt, stellen die Neue-



An der ursprünglichen Version hat sich, außer ein paar Texturen, nichts geändert



rungen dar. Natürlich wurden zur neuen Campaign auch die passenden Flugzeuge mitgeliefert. Neben den bisher bekannten Maschinen stehen dem Piloten jetzt auch zwei Versionen der F-4 Phantom II, die F-8J Crusader, eine ältere Version der Corsair (A-7A), die MiG-17F Fresco und die MiG-21F Fishbed-C zur Verfügung. Der neue Auftrag wird wieder mit einem Video eingeleitet. Die Engine wurde nur leicht überarbeitet, um gewisse Eigenheiten Vietnams darstellen zu können. Für Besitzer der alten Versionen besteht kaum ein Grund, sich die aktuelle Fassung zu kaufen (Vietnamkrieg-Fantastiker ausgenommen). Für ATF-Besitzer, denen das Programm gefällt, ohne den Vorgänger gespielt zu haben, eine gute Gelegenheit, das Versäumte nachzuholen.

bru

**Eine Staffel Phantom-Jäger fliegt im Morgengrauen ihrem Einsatzort entgegen. Der Flug führt über endlose Reisfelder und lichte Dschungel.**

Name ... **U.S. Navy Fighters 97**  
 Genre ... Flugsimulation  
 Hersteller ... Origin/Electronic Arts  
 Niveau ... einstellbar/mittel  
 Preis ... ca. 100 Mark  
 Spieler ... 1 bis 16

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✓	✓	
Anleitung	✓	✓	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
Sound	✓	✓	GMidi CD-A.
	S'Blast	GMidi	

System ... Win'95  
 Festplatte belegt ... 40 MByte  
 RAM-Ausstattung ... 16 MByte  
 Steuerung ... Tastatur, Maus  
 Extras ... Netzwerk, (Null-)Modem

Grafik ... **73%**  
 Sound ... **59%**  
**Spielspaß**

Solo	Multi
<b>77%</b>	<b>78%</b>

# SPIKE MACHT KEINE WITZE. SPIKE MACHT KURZEN PROZESS.



## TOONSTRUCK

**SPIKE IST EINE VON 50 DURCHGEKNALLTEN GESTALTEN AUS TOONSTRUCK, DEM COMIC-ADVENTURE MIT CHRISTOPHER LLOYD. TOONSTRUCK - AUF PC CD-ROM.**

HOTLINE 040/39 11 13 - INTERNET [www.vie.co.uk/vie](http://www.vie.co.uk/vie)

# RAVAGE D.C.X.



**Nach „The Hive“ und „Deadly Tide“ geht es jetzt auf fremde Renderwelten**



**Vor dem Sprung durch das riesige Dimensionstor**



**Das Licht auf der linken Seite ist ein zerbröselnder Necron, rechts andere Außerirdische**

Die Erde sitzt ganz schön tief im Schlamassel: Marodierende Außerirdische überfallen eine Welt nach der anderen, zerstören die Städte und vernichten die Bevölkerung – und haben soeben unseren blauen Planeten erreicht. Die Aliens kommen aus Dimensionstoren, vergleichbar den Transportern aus StarTrek – nur mit viel größerer Reichweite. Als einzigem Überlebenden einer Rebellengruppe liegt es nun am Spieler, die Dimensionen aufzusuchen, die bereits von den Necrons verklaut wurden, und die Konverter zu zerstören, um künftige Invasionen endgültig zu verhindern. Der einsame Rebell bat sich in der Kanalisation unter der amerikanischen Hauptstadt verkrochen und betreibt dort seine HiTech-Basis samt riesiger Transporter-Plattform. Sobald er sich in das System eingeklinkt hat, kann er den ersten von sechs Planeten auswählen und beamt sich dorthin; alle Welten sind von Anfang an erreichbar. „Ravage D.C.X.“ stammt von „Rainbow“. Die Amerikaner haben Erfahrung mit derartigen Spielen: Vor einem

Jahr erschien das Sci-Fi-Spektakel „The Hive“ unter dem Trimark-Label, kürzlich veröffentlichte Microsoft die Unterwasser-Ballerei „Deadly Tide“ – kaum jemand weiß, daß hinter beiden Spielen Rainbow steckt. Wer die anderen Titel kennt, der weiß, wie „Ravage“ funktioniert: Auf vorberechneten Kursen fährt der Spieler durch allerlei futuristische Gebäude und Anlagen. Dabei schwirren ständig feindliche Raumschiffe um ihn, Necrons und andere Aliens stürzen sich mit Karacho auf



**Auf der originellsten Welt geht es auf knallorten Motorrollen rund**

ihre armes Opfer. Gelegentlich hat man etwas mehr Bewegungsfreiheit, bleibt an einer Stelle stehen und darf sich in alle Himmelsrichtungen drehen. Bei „The Hive“ nannte man dieses System etwas großspurig „Panoractive“, in „Ravage“ wird es wesentlich öfter eingesetzt. Manchmal kombinieren die Entwickler beide Systeme auch, etwa wenn der Held auf einem fahrenden Zug steht und sich gleichzeitig drehen kann. Geschickt eingebunden in die Actioneinlagen sind Videosequenzen, die fast nicht mehr vom Spiel zu unterscheiden sind. Bewaffnet ist der einsame Kämpfer mit einer Laserkanone; per Knopfdruck wird zu einer Rakete umgeschaltet, die wie die „Smartbomb“ in „Deadly Tide“ ihre Ziele selbst ansteuert und gleich mehrere Feinde zerstört. Technisch macht der jüngste Sproß der Rainbow-Familie keine Unterschiede zu seinen Vorgängern, nur die Bilder flimmern weniger als in „The Hive“ – dafür präsentieren sich einige der Welten ziemlich farbarm. Eine Eigenart haben die Programmierer ihrem Werk immer noch nicht angetrieben: Wer statt der Steuerung per Joystick lieber die Maus möchte, muß immer noch seinen „Freudenknüttel“ unter Windows 95 abmelden. *ste*



**Peter Steinlechner**

## GEHT SO

Ich muß gestehen: Obwohl mir das Spielprinzip in Rainbows Renderorgien eigentlich so simpel ist, machen die Dinger wirklich Spaß. Die Entwickler haben einen Trick grandios raus: Wie man dem Spieler das Gefühl gibt, sich mitten in einem temporeichen Actionfilm Marke „Speed“ zu befinden – dagegen sehen die Bestseller in diesem Genre, die beiden „Rebel Assault“, ziemlich alt aus. Insgesamt fällt „Ravage D.C.X.“ gegenüber den Vorgängern aber etwas ab: Die Steuerung ist nicht so präzise wie bei „Deadly Tide“, manche der Welten sehen technisch zwar besser, aber etwas zu farblos aus. Das Szenario ist diesmal weniger ungewöhnlich als im bizarren „The Hive“ und optisch nicht so faszinierend wie bei „Deadly Tide“. Wer die Vorgänger mochte, wird auch mit „Ravage“ glücklich, aber: Allmählich langweilt die Masche – beim nächsten Rainbow-Titel mit gleichem Strickmuster dürften selbst frenetischste Anhänger anfangen zu gähnen, zumal bei der relativ kurzen Spieldauer auch das Preis/Leistungsverhältnis nicht ganz stimmt.

Name	.....	Ravage D.C.X.	System	.....	Windows 95
Genre	.....	Action	Festplatte belegt	.....	2,3 MByte
Hersteller	.....	Rainbow/Warner	RAM-Ausstattung	.....	8 MByte
Niveau	.....	einstellbar/mittel	Steuerung	.....	Joystick, Maus
Preis	.....	ca. 100 Mark		.....	
Spieler	.....	1	Extras	.....	keine

Spiel	Deutsch	Englisch	<b>Grafik</b>	.....	<b>67%</b>
Anleitung		✓	<b>Sound</b>	.....	<b>72%</b>
Prozessor	386	486 Pentium	<b>Spielspaß</b>		
minimal		75			
empfohlen		75			
Grafik	VGA	MidRes SVGA			
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.			

**61%**

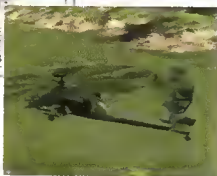


# FLASH POINT KOREA

Wie die anderen Jane's Produkte, kann jetzt auch AH-64D Longbow mit einer Mission-Disk aufwarten. Aber anstatt das Hauptprogramm nur um eine Kampagne (in diesem Fall Korea) zu erweitern, überarbeitete Origin das Programm von Grund auf. Zu den wichtigsten Neuerungen gehört das Cockpit des Waffenoffiziers, beziehungsweise Copiloten. Ähnlich wie bei DIs "Apache Longbow" ist es jetzt möglich, zwischen den beiden Stationen hin- und herzuschal-



Auch die Waffen wurden überarbeitet und verschiedene Sprengköpfe für die Hydras hinzugefügt



ten. Auch die Grafik wurde einem größeren Face-Lifting unterzogen. Die Texturen, die im extremen Tiefflug an einen groben Fleckenteppich erinnerten, lösen sich jetzt – bei genügend Rechenpower – viel feiner auf. Ebenso wurde das Terrain an die Umstände angepasst. Da Korea mit mehr Hügeln und Tälern aufwarten kann, als Panama, Polen oder dem Irak, erscheint das Gelände jetzt plastischer. Die schon im Hauptprogramm gute Bedienung hat sich bis auf ein paar Tasten kaum verändert. Durch die Verbesserungen zeigt sich der Apache jetzt wieder auf der Höhe der Zeit und kann bis zum nächsten größeren Update (mit Multiplayer-Unterstützung) seinen Platz an der Spitze der Hubschraubersimulationen verteidigen. *bru*

Die Motivation der Missiondisk sollte mit über 140 Aufträgen für eine Weile reichen. Zumindest bis das nächste Update fertig ist und in den Läden steht.

Name ..... **Flashpoint Korea**  
 Genre ..... Flugsimulation  
 Hersteller ..... Origin/Electronic Arts  
 Niveau ..... einstellbar  
 Preis ..... ca. 50 Mark  
 Spieler ..... 1

Deutsch Englisch

Spiel ✓  
 Anleitung ✓  
 Prozessor 386 486 Pentium  
 minimal 100  
 empfohlen 120  
 Grafik VGA MidRes SVGA  
 Sound ✓ ✓ ✓  
 S'Blast G'Midi CD-A.

System ..... DOS  
 Festplatte belegt ..... 19 - 39 MByte  
 RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
 Steuerung ..... Tastatur, Maus  
 Joystick  
 Extras ..... keine

Grafik ..... **81%**  
 Sound ..... **72%**  
 Spielspaß

# 84%

# POLLY-ESTHER GEHT AUF'S GANZE. IHRE FREIER DABEI VOR DIE HUNDE.



**POLLY-ESTHER**  
 IST EINE VON 50  
 DURCHGEKNALLTEN  
 GESTALTEN AUS  
**TOONSTRUCK,**  
 DEM COMIC-  
**ADVENTURE MIT**  
 CHRISTOPHER LLOYD.  
**TOONSTRUCK -**  
 AUF PC CD-ROM.





erst nehmen wir dir dein geld. und dann dein leben.

bedlam ist die hölle. bedlam ist der untergang. fünfundzwanzig missionen an der spitze einer kampfroborer-spezialeinheit. meter um meter den eisigen hauch des todes im nacken. nie warst du dem ende so nah.

**MIRAGE**





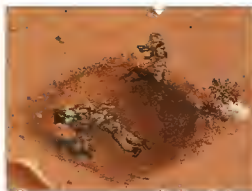
## Das fehlende Glied zwischen "Deadly Games" und "X-COM"



Ein neuer Auftraggeber meldet sich per "Comlink"



Das Büro ist der Ausgangspunkt aller eurer Einsätze



Granattrichter sind eine willkommene Deckung



Schützennest ade!

# WAGES

## The Business

**O**wohl sämtliche Waffensysteme und Ausrüstungsgegenstände antiquiert his up-to-date sind, findet der Handlungsrahmen von "Wages Of War" in der Zukunft statt: Im Jahre 1998 begann der Irak einen Nuklear-Krieg mit Israel, das seinerseits nicht minder kleine Geschosse auffuhr. Die umliegenden Länder bezogen ihre Seiten und griffen in die Kämpfe ein. Nachdem die Auseinandersetzungen zur Ruhe kamen, glückte der Mittlere Osten einer Endzeit-Landschaft und die Hälfte der Ölvorräte unserer Erde waren verpufft. Doch es sollte noch schlimmer kommen. 1999 radierten Terroristen mit einem nuklearen Sprengkörper fast ganz Washington aus. Der Präsident, der Vize-Präsident und ein Großteil des Kabinetts fielen dem Anschlag zum Opfer. Das gesamte Machtgefüge unseres Planeten verschob sich, während man allmählich realisierte, daß die Treihstoffreserven zu versiegen drohten. Die Regierungen kündigten sämtliche Verträge mit ihren Nachbarn und begannen die kostbaren Rohstoffe nur zu eigenen Zwecken zu horten. Da die traditionelle Art der Kriegführung zu viel Benzin verbrauchte, beauftragte man nur noch private Söldnerfirmen mit der Erledigung der schmutzigen Arbeit. Ihr seid der Inhaber einer solchen Firma, die sich "Mercs Incorporated" nennt. Man schreit das Jahr 2001, euer Firmensitz ist das australi-

sche Hinterland, euer Geschäft ist der Tod. Die Aufträge kommen per **Bildschirm-Telefon** in euer Büro, das als zentraler Ausgangspunkt eurer Spielaktivitäten fungiert. Je nach Auftraggeber (Privatleute, Firmen, Regierungen) könnt ihr mit verschiedenen hohen Entlohnungen für eure Arbeit rechnen. Während Regierungen gut zahlen, allerdings nicht sehr verhandlungswillig sind, könnt ihr aus dem besorgten Vater einer entführten Millionärstochter noch so manchen Bonus herauslocken. Nach der Kontaktaufnahme per Telefon wickelt ihr den restlichen Vertrag über das Faxgerät eures Büros ab. Schon bald meldet sich euer Buchhalter, der die Angehote dreier Geheimdienste eingeholt hat, welche zum aktuellen Auftrag die Details für euch hesorgen sollen. In das günstigste dieser drei Angehote hat sich des öfteren so mancher Fehler eingeschlichen, was Ihr hisweilen gerne in Kauf nehmt, denn nehen der korrekten Auftragserfüllung steht euer finanzielles Wohlergehen an erster Stelle und sollte hei eurem Handeln oberste Priorität genießen.

Da euch die Einsätze in der Regel an ferne Orte führen, gilt es jetzt, wiederum drei Angehote von Reiseagenturen abzuwägen. Je schneller die Beförderung vonstatten gehen soll, desto mehr muß euer Geldbeutel hluten. Wenn ihr nicht in der Lage wart, eurem Auftraggeber eine Verlän-



Vorsichtiges Annähern: Im Flugzeugwrack wird ein Feind vermutet



# OF WAR

## Of Battle



Ein feindliches Munitions-lager im Bergstellen



Nach dem Eliminieren der Gegner wird die Bambushütte gesichert



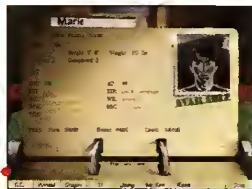
Weißer Westen: Eure Söldner im Winter-Tarnanzug

gerung der Frist abzurufen, solltet ihr ein Auge auf die Einhaltung der Erfüllungsfrist halten. Die Formalitäten sind geklärt – jetzt geht es an die Auswahl der geeigneten Männer oder Frauen für den Job. Je nach Mission kann das Anheuern eines technischen Spezialisten vonnöten sein, etwa dann, wenn ein Safe geknackt werden muß. Bis zu acht Leute stellen sich in eure Dienste. Wie bei "Deadly Games" besitzt ein jeder Söldner seine Eigenschaften wie z.B. Stärke, Treffgenauigkeit, Beweglichkeit und Mut. Die Werte dieser Eigenschaften werden nicht in Zahlen ausgedrückt, sondern mit fünf Beschreibungen von "acceptable" bis "excellent" wiedergegeben. Bereits wenn ihr die **Söldnerporträts** auf den Karteikarten betrachtet, wird euch klar, daß die 55 Kämpfer von "Wages Of War" in puncto Persönlichkeit und Charaktervariation nicht mit den fein ausgetüftelten Individuen von "Deadly Games" mithalten können. Bei der Auswahl solltet ihr euch also nicht allzusehr von Äußerlichkeiten leiten lassen, allein die Eigenschaften und vor allem der Preis sind die entscheidenden Faktoren. Nach dieser schweren Wahl wälzt ihr den Katalog des örtlichen Waffenhändlers Abdul. Obwohl seine Preise nicht allzu horrend sind, beläuft sich die Verlässlichkeit der dort angebotenen Waffen und Ausrüstungsgegenstände auf magere 55 Prozent. Erst wenn ihr euch einen

guten Ruf erarbeitet habt (ihr konkurriert gegen vier Söldnerfirmen), unterbreiten euch zwei renommierte Waffenhändler ihr Angebot. Beim Studieren dieser **Kataloge** bemerkt ihr sofort die Vielfältigkeit des Programms: Denn neben Handfeuerwaffen, Maschinenpistolen, Gewehren und schweren Maschinengewehren könnt ihr Spreng-, Betäubungs- und Nebel-Handgranaten in euer Arsenal aufnehmen. Ohne entsprechende Schutzwesten und ein Verbandspäckchen solltet ihr euch ebenfalls nicht in die freie Wildbahn trauen. Wenn es die Mission verlangt, euer Etat es erlaubt und ihr experimentierfreudig seid, gibt es außer diesem dringend benötigten "Handwerkszeug" eines jeden Söldners noch so manches Schmankehl auszuprobieren. Zaunschneider, Spaten zum Eingraben, Panzerfäuste, Nachsichtgeräte (teuer aber sehr effizient!), Leuchtraketen und Mörser warten auf ihren Einsatz. Kommt die bestellte Ware in eurem Büro an, statet ihr eure kleine Truppe auf einem eigens dafür vorgesehenen Ausrüstungsbildschirm aus. Die linke Hälfte dieses Bildschirms nimmt eine Art **"Anziehpuppen-Modell"** des ausgewählten Söldners ein, rechts scrollt ihr Euch durch die bestellten Gegenstände und Waffen. Jedesmal, wenn ihr dem Söldner einen Gegenstand zuteilt, wird er an der "Anziehpuppe" sichtbar. Die Art der Uniform (Wüste, Win-



Evergreen: Die deutsche Stielhandgranate lebt noch



Die Karteikarten zeigen alle Eigenschaften der Söldner



Big Jim-Feeling: Das Ausstatten der Kämpfer



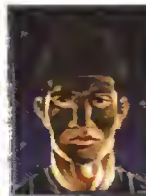
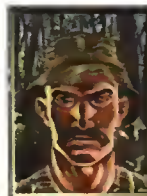
**Eure Rundenreichweite: grün heißt gehen, rot heißt stehen**



**Droht Verdeckungsgefahr, werden Wände transparent**



**Lebensmüde? Zapfsäulen als zweifelhafte Deckung**



**Mit der Art des Szenarios wechseln auch die Uniformen Eurer Truppenmitglieder**

ter, Dschungel, Feld oder Nacht) variiert automatisch mit der Art des Einsatzes. Zu beachten ist der individuelle Belastungswert der auszustattenden Person, das Gewicht der Ausrüstung darf diesen Wert nicht übersteigen. Verbleiben noch ein paar restliche Tage bis Missionsbeginn, könnt ihr eure Leute trainieren. Hierfür stehen die Bereiche "Mission", "Technische Fähigkeiten" und "Umgang mit Waffen" zur Auswahl. Während die beiden anderen selbsterklärend sind, sollte gesagt werden, daß "Mission" die Beweglichkeit und geschicktes Verhalten verbessert. Da das perfekte Zusammenspiel dieses von euch gewählten Teams simuliert werden soll, gelten die durch das Training verbesserten Eigenschaften nur für die betreffende Mission. Eine allgemeine Verbesserung der Werte des Söldners wird nur dann dauerhaft erzielt, wenn ihr die betreffende Person möglichst oft in den harten Einsatz schickt.

Nachdem alle Vorbereitungen getroffen sind, geht es in medias res. Am Rand des isometrischen Spielfeldes bestimmt ihr die Startposition eurer Leute. Erreicht ihr das Zielgebiet per Helikopter oder Landungsboot, ist der Startpunkt vorgegeben. Falls es sich um einen Einsatz handelt, bei dem ihr mit dem Fallschirm abspringen müßt, erfolgt die Landung nach dem Zufallsprinzip. Wenn ihr Pech habt, setzt ihr mit dem Hosensboden direkt neben einem Feind auf, verfehlt das Spielareal komplett (M.I.A.!), verstaucht euch einen Knöchel oder brecht euch gleich ein Bein. Da ihr beim Absprung selbst nur

leichte Ausrüstung mitnehmen könnt, müßt ihr nun sofort den Behälter aufsuchen, der oft das missionsentscheidende Material enthält. Gezogen wird nach **Bewegungspunkten** und rundenweise, allerdings mit den für dieses Genre obligatorischen Unterbrechungen bei plötzlichem Sichtkontakt. Bei den Waffen wurde Wert darauf gelegt, sämtliche Charakteristika der Wirklichkeit entsprechend ins Spiel zu integrieren. Für einen Treffer sind neben Wirkungsradius oder -distanz auch Wetterverhältnisse und die von Höhenunterschieden und Entfernungen abhängige "Line Of Sight" entscheidend. Getötete Gegner können geplündert werden, wobei diese bis hin zum Verbandspäckchen immer genau die Ausrüstung bei sich haben, mit der sie euch zuvor bekämpft hatten. Während ihr für verlorene Waffen finanziellen Ersatz leisten müßt, bringen aufgefundene Gegenstände einen Bonus. Trotz Isometrie "verstecken" sich eure Leute selten hinter Wänden, da diese **transparent** dargestellt werden, sobald sich einer eurer Söldner dahinter zu verbergen droht. Ob eure Kämpfer stehen, knien, liegen, roben, gehen oder rennen sollen, bestimmt ihr mit einem Icon-Interface, das dem von "X-COM" nicht unähnlich ist. Hiermit werden auch Sonderfunktionen gesteuert, wie etwa das Aufnehmen eines schwer verwundeten Kameraden, der so vorzeitig vom Schlachtfeld getragen werden kann. Laßt ihr ihn liegen, drohen sich seine Verletzungen zu verschlechtern, was dann äußerst schnell zum Tod führt. Meist habt ihr ein Zeitlimit zu erfüllen, doch auch wenn "unbegrenzt" Zeit ist, solltet ihr euch sputen, denn Trödler erwischt meist die nach gewisser Zeit willkürlich schießende Artillerie. Mit Vorsicht: sind Minen zu genießen, die nur von erfahrenen Soldaten vor der Detonation erkannt und markiert werden.

Wieder Zuhause angekommen, gibt die Abrechnung des Buchhalters Aufschluß über den wahren Erfolg der Mission. Wenn ihr keine schwarzen Zahlen schreibt, nutzen erfüllte Aufträge nicht viel und schon bald müßt ihr Vinnie, den Kredithai, um seine zweifelhafte Hilfe bitten. fh

**SUPER**

Trotz der stark verwandten Thematik unterscheidet sich "Wages Of War" von "Jagged Alliance/Deadly Games" vor allem durch die an den Tag gelegte Ernsthaftigkeit, was durch genau recherchierte Waffensysteme und penibel zu planende Angriffstaktiken unterstrichen wird. Der fehlende Witz, die ungleich magerere und variantenarme Sprachausgabe und der Mangel an tragenden Söldner-Persönlichkeiten wird durch ein "X-COM"-ähnliches, spannungsgeladenes Flair wieder gutgemacht. Da bereits der kleinste Fehler im Angriffsschema verheerende Folgen haben kann, eignet sich "Wages Of War" keinesfalls für Echtzeit-verliebte Hobbystrategen. Geduldige Naturen und Tüftler hingegen können mit den 15 Missionen, von denen jede mit etwa einem Tag Spielzeit zu veranschlagen ist, im Detailreichtum schwelgen. Wenn ihr die oben genannten Programme kennt und schätzt, solltet ihr "Wages Of War" als das brückenschlagende Bindeglied zwischen diesen beiden großen Vorbildern auf gar keinen Fall verpassen.



Frank Heukemes

Name .....	<b>Wages Of War</b>	System .....	Win/95
Genre .....	Strategie	Festplatte belegt .....	50 MByte
Hersteller .....	New World Computing	RAM-Ausstattung .....	8 MByte
Niveau .....	einstellbar/schwer	Steuerung .....	Maus
Preis .....	ca. 100 Mark	Extras .....	keine
Spieler .....	1		

	Deutsch	Englisch	
Spiel		✓	<b>Grafik .....</b>
Anleitung		✓	<b>Sound .....</b>
Prozessor	386	486	<b>Spielspaß .....</b>
minimal		66	
empfohlen			
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
Sound	S'blast	GMidi	CD-A.

**Grafik .....** 76%  
**Sound .....** 59%  
**Spielspaß .....**

**81%**



# F22 LIGHTNING II™

## HOLEN SIE EINEN RUNTER.



Streifen Sie durch den blutroten Himmel über einem riesigen Gelände. Spielen Sie mit Leben und Tod. Nehmen Sie Ihren Gegner bevorzugt von hinten. Sowa haben Sie noch nicht erlebt. Sie werden über das Gameplay von F22 Lightning II™ staunen, sprachlos bei der einmaligen Grafik sein

und Zeuge des Zähneklapperns in digitalem Stereosound werden. Noch gefährlicher und spannender wird es, wenn Sie mit Freunden über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung spielen.

**Das ist Ihnen zu hart? Aber nicht doch.**

Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0, oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.

F22 Lightning II, NovaLogic und das NovaLogic-Logo sind Warenzeichen von NovaLogic, Inc.  
© 1996 NovaLogic, Inc.

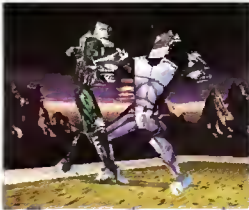
NOVA



LOGIC™

# CYBERGLADIATORS

**Sierras erster 3D-Prügler macht vor allem optisch eine blendende Figur**

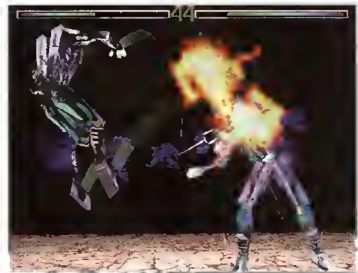


**Mit Schwung zum Ziel: Jetzt gibt's was auf die Nase**



**Grafisch überzeugt Sierras Prügler mit Lichteffekten und guten Special-Effects**

Wie es sich für ein ordentliches Prügelspiel gehört, kann auch CyberGladiators mit einer ebenso "literarisch wertvollen" Hintergrundgeschichte aufwarten, wie die Konkurrenzprodukte anderer Hersteller. Auf einem kleinen, unwichtigen Planeten wurde das beste Special Tactics Team der Quaaflax Allianz durch einen feigen Anschlag von Gy-Djin-Terroristen vom Leben zum Tode befördert. Durch ein kosmisches Kuriosum werden die toten Helden wiederbelebt. Verwandelt durch die Anomalie nennen sie sich jetzt CyberGladiators und kämpfen für das Gute in der Galaxis. Wie es das Schicksal so will, rast der mysteriöse Sturm weiter durch das Sternensystem, bis er auf das interstellare Hochsicherheitsgefängnis DungeonStar trifft. Auch hier werden einige Insassen Opfer der Verwandlung. Allen voran Master Pain, Führer der Gy-Djin-Terroristen. Die beiden CyberGladiator-Teams treffen nun aufeinander, um die Herrschaft über die Galaxis unter sich auszumachen. Soviel zur Vorgeschichte. Das Spiel präsentiert sich im Standard-Gewand moderner Prügelspiele: Auf einer Vektorebene kloppen sich Polygon-Männlein (6), bzw. Weiblein (2) das letzte bißchen Verstand aus dem Kopf (oder gleich inklusive Kopf). Die Perspektive verändert sich je nach Stellung der Kämpfer und deren Position auf der Ebene. Auf diese Weise entstehen die Kameraraschwenks, die man auch schon von NextGen-Konsolen wie der Playstation ("Tekken") kennt. Was die cybernetischen Gladiatoren von



**Fire Fighters: Ein Special-Move sorgt für äußerst explosive Stimmung**

ihren Videospiel-Konkurrenten unterscheidet, sind die dynamischen Hintergründe, die Objekte aus dem Nichts in die Arena schleudern und somit ein wenig Abwechslung ins trockene Geboxe bringen. Manchmal bandelt es sich dabei um explosive Wurfspere, die aufgenommen und dem Gegner an den Kopf geworfen werden können. An anderen Orten werden dem Spieler Kisten oder Tonnen in den Weg gelegt. Sogar mit Niederschlag in Form von Meteoriten muß gerechnet werden. Ansonsten bietet Sierras Prügler Standardkost, ihr könnt aus einem Repertoire von acht Spielern wählen (vier von der Allianz, vier "böse" Terroristen). Hat man sich für einen Recken entschieden, wird gegen die verbleibenden sieben Gegner gekämpft. Wie üblich, besteht jeder Kampf aus mehreren Runden, gesiegt bat derjenige, der hintereinander zwei Runden gewonnen hat. Wurden alle Kämpfe gewonnen, steht der Spieler dem Obergegner gegenüber. Falls während der ganzen Runden auf kein Continue zurückgegriffen wurde, besteht die Belohnung aus einem Geheimcode, der euch für zukünftige Spiele den Obergegner als Charakter anwählen läßt. *bru*



Claudius Brunnecker

**GUT**

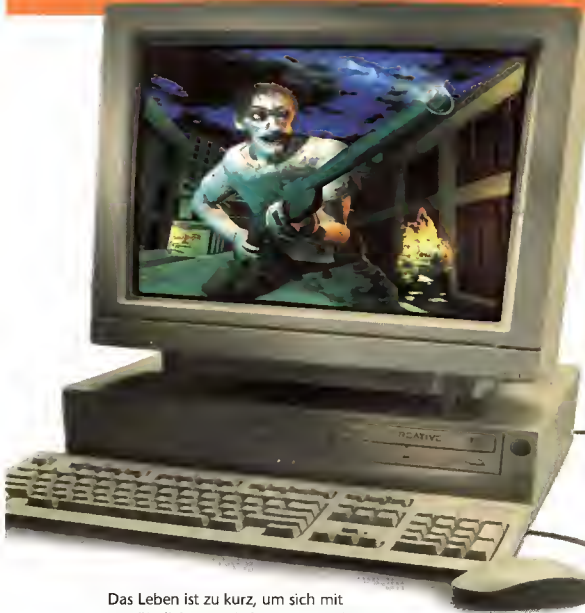
Obwohl ich eigentlich kein besonderer Fan von Prügelspielen bin, muß ich CyberGladiators einen gewissen Charme zugestehen, allerdings lassen sich auch mit mehr oder weniger sinnlosem Rumgehacke auf dem unschuldigen Gamepad zahlreiche Siege erzielen. Was die ganze Sache spannend macht, sind die zufälligen Ereignisse, die jeden Kampf vom vorhergehenden unterscheiden. Die Gladiatoren selbst bewegen sich relativ schnell und sind auch ganz nett animiert. Besonders gelungen sind die Bewegungen der Figuren, insbesondere dann, wenn sie am Rand der Arena stehen und wild mit den Armen rudern um Balance kämpfen, letztendlich aber doch runterfallen. "Bruder Grimm" dürfte der erste Einbeinige in einem Prügelspiel sein, auch wenn er seine Behinderung durch ein gefährlich aussehendes Holzbein mehr als wettmacht. Ob sich CyberGladiators durchsetzen kann, bleibt die Frage, da sich der PC als Plattform für Prügelspiele nur bedingt eignet und Fans des Genres meistens auf eine Konsole zurückgreifen, um ihrem Hobby zu fröhnen.

Name	CyberGladiators	System	Win/95
Genre	Prügelspiel	Fastplatte belegt	27 MB/byte
Hersteller	Sierra	RAM-Ausstattung	12 MB/byte
Niveau	einstellbar	Steuerung	Tastatur, Gamepads
Preis	ca. 100 Mark	Extras	keine
Spieler	1 bis 2		

Spiel	Deutsch	Englisch	<b>Grafik</b>	<b>65%</b>
Anleitung		✓	<b>Sound</b>	<b>64%</b>
Prozessor	386	486 Pentium	<b>Spielspaß</b>	
minimal		75		
empfohlen		133		
Grafik	VGA	MidRes SVGA	<b>Solo</b>	<b>67%</b>
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.	<b>Multi</b>	<b>70%</b>
	✓	✓		



# Das Klangerlebnis, das Sie mit unserer Sound Blaster-Karte haben werden, ist so realistisch - Sie wird fast der Schlag treffen, wenn Sie erst hören, was Sie sich die ganze Zeit entgehen ließen.



Durch 3D Positional Audio™ können Sie plötzlich das metallische Klicken eines Revolvers hinter Ihrer linken Schulter hören.

Sound Blaster 32 ist außerdem mit Creative 3D Stereo Enhancement™ ausgerüstet. Dadurch klingt Ihr ganzes Soundsystem voller und besser, so daß Sie das Hörerlebnis von allen Seiten genießen können.



Das Leben ist zu kurz, um sich mit gewöhnlichen Audiokarten zufriedenzugeben. Ob Sie ein echter Spieleenthusiast oder ein Fan von gutem Klang sind, der neue Sound Blaster® 32™ wird Sie umhauen.

Sound Blaster 32 ist der Durchbruch, auf den alle Audiofans gewartet haben - und das zu einem erschwinglichen Preis. Die Karte bietet den realistischen Klang professioneller Wavetable-Synthese, bei der Aufnahmen authentischer Klangeffekte und Musikinstrumente verwendet werden. Durch die 32-Stimmen-Polyphonie kann die Karte bis zu 32 Töne auf einmal wiedergeben. So eröffnen sich völlig neue Möglichkeiten für Ihre Lieblingsspiele und -Software.

Sound Blaster 32 kann durch Hinzufügen von Standard-SIMM-Modulen so aufgerüstet werden, daß 3D Positional Audio™ und SoundFont® unterstützt werden.

Sie erhalten noch bessere Effekte, wenn Sie für SoundFont™ weiteren Speicher einbauen. Sie können dann neue Klänge hinzufügen. Oder Sie können den Speicher um bis zu 28 MB erweitern, um Ihre eigene Klangbibliothek zu erstellen. Und natürlich ist Sound Blaster 32 vollständig Plug-and-Play-kompatibel und arbeitet unter Microsoft® Windows® 95, Windows 3.1 und MS-DOS®. Einfacher und schneller kann eine Installation nicht sein.

Um die führende Rolle von Creative im Internet zu demonstrieren, wird Sound Blaster 32 mit einer exklusiven Reihe von INTERNETed™-Software geliefert. Sie können mit weltweit telefonieren, mit Microsoft® Internet Explorer im World Wide Web surfen und beim Surfen mit dem RealAudio Player hervorragende Klangqualität genießen.

Damit Sie die ultimative Klangrealität am eigenen Leibe erfahren können, empfehlen wir passend zur Sound Blaster 32-Karte den Blaster CDTM 8x und Sound Blaster Speakers™, erhältlich bei Ihrem Creative Labs Fachhändler. Gehen Sie am besten heute noch hin, morgen kann es schon zu spät sein.

Infoline: 0180-532 34 88 Hotline: 089-957 90 81 [www.creativelabs.com](http://www.creativelabs.com)

## Sound Blaster 32 PnP. Was Sie schon immer hören wollten.

Ihre aktuelle Audiokarte					
Wiedergabe von Audio-CDs und Spielen	16 Bit Audio-aufnahmen	Wavetable-Synthese	32-stimmiger Synthesizer	128 authentische Instrumentenklänge	3D Positional Audio
Sound Blaster 32 PnP					

**CREATIVE**



## Tausendsassa Lara Croft kämpft und kno- belt sich durch Core Designs Meisterstück

### ETABLIERT

Mit "Rick Dangerous" (eigentlich eine Art "Tomb Raider" in 2D) begann 1988 die Geschichte des im mittelländischen Derby beheimateten Eidos-Flaggschiffs. Obwohl von Anfang an auch dem PC zugewandt, verbuchten sie ihre Erfolge doch hauptsächlich auf Amiga und dem Mega-CD. Erst seit ca. 12 Monaten ist Core Design auch auf DOS-Rechnern mit Titeln wie "Thun-



derhawk 2" und "Shellshock" wieder verstärkt ein Begriff, "Tomb Raider" soll ihnen nun in die Riege der High-End-Entwicklungsteams verhelpen.

Die über 90 % Computerspieler männlichen Geschlechts bekamen bisher als Helden hauptsächlich Ihrgleichen vorgesetzt, meist muskelbepackt und/oder mit geistigen Defiziten versehen. Weshalb nicht mal zur Abwechslung eine junge, intelligente, mit gutgebautem Körper ausgestattete Dame nehmen, dachte man bei **Core Design** und erschuf eine Figur, die es von den "technischen Daten" her locker mit Indiana Jones aufnehmen kann. Lara Croft, so ihr Name, ist eine abenteuer- und reiselustige Sportskanone auf dem Rückweg vom Himalaja, wo ihr ein mehrere Meter großer Yeti erfolgreich in die Falle ging. Zu Hause angekommen, erhält sie von einer gewissen Jaqueline Natla den Auftrag, in antiken Grabbkammern im tiefsten Peru ein antikes Artefakt aufzuspüren. Lara macht sich unverzüglich auf den Weg, muß jedoch nach den ersten überstandenen Widrigkeiten erfahren, daß sie in eine ganz mysteriöse Sache verwickelt ist. Das vermeintlich indianische Artefakt entpuppt sich nämlich als ein Teil des "Scions", ein Talisman mit überirdischen Kräften, dessen Spur bis ins untergegangene Atlantis zurück reicht. Kaum ist das Fundstück in Laras schickem Versace-Rucksack verstaut, wollen ihr zwielichtige Gestalten ans knapp geschnittene Leder. Die Archäologin mit der Figur eines Supermodells beschließt, der Sache auf den

Grund zu gehen. Nach und nach fügt sich ein Teil ans andere, ihre eigene Auftraggeberin gerät immer mehr unter dringenden Verdacht, die Drahtzieherin zu sein...

Obwohl die Story relativ ausgeklügelt wirkt, ist sie nicht mehr als ein Bindeglied für die vier, optisch höchst abwechslungsreichen antiken Kulturen, deren Heimat Lara im Verlauf ihres Abenteuers einen Besuch abtattet. Das Besondere an den bis auf einige, wenig ansehnliche Bitmapobjekte komplett in 3D konstruierten Leveln ist deren Größe. Selbst auf direktestem Wege sind die wenigsten unter 60 Minuten zu schaffen, durchschnittlich begabte Grabräuber können von einer Gesamtspielzeit so um die 40, 50 Stunden ausgehen, bis Atlantis überbaut entdeckt ist. Dazu bedarf es neben einer gewissen Ausdauer – ständiges Speichern und Laden ist vor allem während der Jump'n'Run-Einlagen unumgänglich – hauptsächlich einer guten Tastatur, denn die knapp zwei Dutzend möglichen Aktionen des Bewegungswunders müssen manchmal pixel- und zehntelsekundengenau ausgeführt werden. Lara beherrscht unter anderem Salta in alle vier Richtungen, kann Blöcke verschieben, sich eine Wand entlangbangeln, immens hoch springen und stellt unter Wasser ihren graziösen Schwimmstil zur Schau. Dazu spendierte ihr Core Design über 2000 in einem selbstentwickel-



Bei ihren britischen adeligen Verwandten hat sie das bestimmt nicht gelernt: Wenn Lara sich auf ihrer Suche nach dem Artefakt ihren Gegnern stellt, geht es alles andere als zimperlich zu

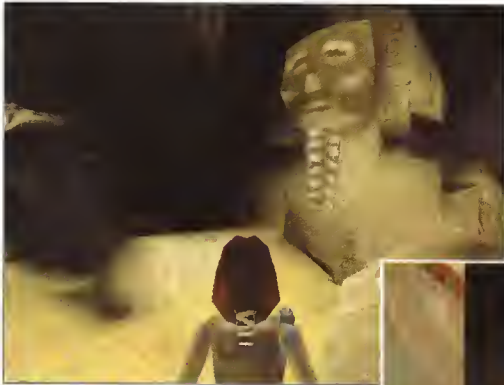


In den menschenverlassenen Tälern von Peru trifft Lara auf einige Dinosaurier, die nicht vom Aussterben dieser Tierart betroffen waren



# RAIDER

## der besondern Art



Riesige Polygongebilde wie diese ägyptische Sphinx sind für Core Designs 3D-Engine überhaupt kein Problem



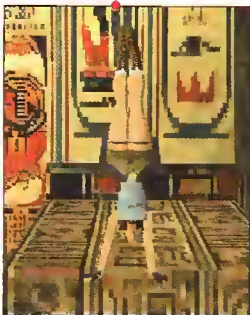
**Nattas Handlanger verfolgen euch in Peru und Südeuropa. Lästigerweise könnt ihr sie zwar vertreiben, aber auch mit noch so vielen Treffern nicht töten.**

In Peru und Griechenland entstammen die Gegner hauptsächlich der Fauna; Ratten, Krokodile, Gorillas, Panther und sogar einige Dinosaurier, die jedoch alle kein Problem sind. Erst in Ägypten und Atlantis, wo man sich mit Centauren, Flügelmonstern und später sogar interstellaren

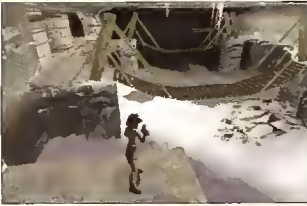
ten Editor geschaffenen **Animationsstufen**, verzichtete folglich auf den Einsatz des in letzter Zeit ach so beliebten Motion Capturing. Fast so eine Art Allzweckmittel ist die "Strg"-Taste, mit der Lara je nach Spielsituation gefundene Gegenstände oder Munition aufnimmt, Schalter bewegt, sich an Vorsprünge klammert oder auf mißgestimmtes Getier mit einer von nur vier verschiedenen Waffen feuert. Schon daran erkennt man, daß die Actionkomponente keinen all zu großen Raum in Tomb Raider einnimmt. Durch die bei gezogenen Waffen automatische Feindanpeilung kann sich Lara aufs Ausweichen konzentrieren, was neben der permanenten Möglichkeit, selbst in kritischen Situationen eines der Medipacks zu benutzen, den Eindruck noch bestärkt.

### ZUR PERSON

**Name:** Lara Croft  
**Geburtsdatum:** 25.12.69  
**Größe:** 1.75 m  
**Augenfarbe:** Rehbraun  
**Haarfarbe:** Kastanienrot  
**Beruf:** Archäologin, nebenbei Schriftstellerin  
**Eltern:** britischer Adel, 1988 bei einem Flugzeugabsturz tödlich verunglückt  
**Hobbies:** Schreiben, Sport, v.a. Hockey, Fremde Sprachen und Kulturen, Reisen

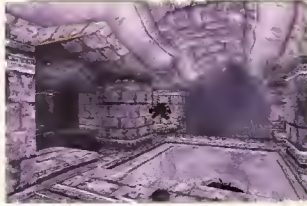


**Drückt ihr die Alt-, Strg- und Shifttaste gleichzeitig, vollführt Lara einen Hechtsprung; hängt sie an einer Kante, macht sie dagegen diesen wunderschön anzusehenden Handstand.**



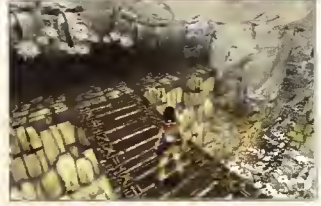
**Level 1: Die Kavornen**

Ein paar Wölfe, ein Bär und diese beiden Hängebrücken sind genau richtig, um sich an die Steuerung zu gewöhnen



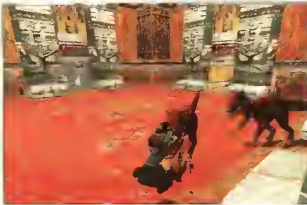
**Level 2: Die Stadt Vilcabamba**

Hier muß Lara die ersten Strecken im kühlen Naß überwinden, die Wege werden deutlich verschlungener



**Level 3: Das verloreno Tal**

Hier geht's volle Kanne los: Ihr müßt die fehlenden drei Zahnräder dieser Reihe finden, außerdem warten im Tal Dinos



**Level 4: Das Grab von Qualopec**

Zum Abschluß des Peru-Besuchs steht die Orientierung in den irrgartenartig angelegten Gängen im Vordergrund



**Level 5: St. Francis Folly**

Die meisten Secrets in den teilweise riesigen Hallen erreicht Lara nur durch kunstvolle Sprungkombinationen



**Level 6: Das Kolosseum**

In dieser riesigen Kampfarena fletschen die Löwen gierig die Zähne und gemeine Fallen erschweren das Vorwärtskommen



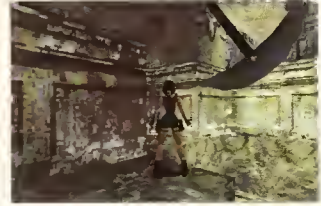
**Level 7: Der Palast des Midas**

Drei geschickt verteilte Bleibarren wollen entdeckt und mit Hilfe von König Midas in Gold verwandelt werden



**Level 8: Die Zisterne**

Einer der schönsten Abschnitte. Nutzt gezielt verschiedene Wasserstände, um an alle Schlüssel zu gelangen



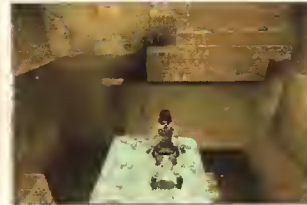
**Level 9: Das Grab des Tichocan**

In diesem ebenfalls wasserlastigen Level steht Laras Sprungkönnen (und häufiges Laden und Speichern) im Vordergrund



**Level 10: Die Stadt Khamoon**

Ägyptische Sehenswürdigkeiten en masse, für die Lara aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades keinen Blick übrig hat



**Level 11: Der Obelisk von Khamoon**

Von Rätseln über verzwickte Plattformkombinationen bis hin zu lästigen Feinden, dieser Abschnitt bietet alles



**Level 12: Das Heiligtum des Seion**

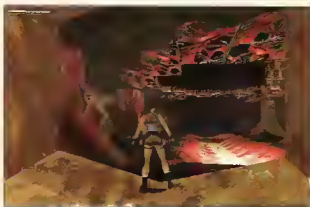
In den Felswänden rund um eine riesige Sphinx ist Lara vor allem in vertikaler Richtung unterwegs





### Level 13: Die Minen von Natla

Auf dem Weg nach Atlantis warten noch allerlei Gefahren in diesem einzigartigen Grafikset auf Fräulein Croft



### Level 14: Atlantis

Düstere Atmosphäre, garstige Aliens und ein gewaltiger Umfang machen Atlantis zu einem der vielen Höhepunkte



### Level 15: Die große Pyramide

Nach einem schier unüberwindlichen Auftaktgegner ist eine in der Tat sehr große Pyramide Schauplatz des Showdowns



Dieser klassische Endgegner erwartet Lara bereits ganz am Anfang des letzten Atlantislevel



Goldfinger: Springt Lara auf Midas' Hand, ist für sie das Unternehmen Atlantis vorbei

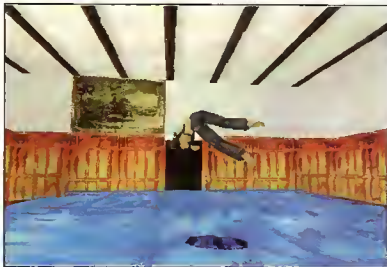
Lebensformen auseinandersetzen muß, gewinnt der Kampf an Bedeutung. Dabei kommt eines der innovativen Features von Tomb Raider, die flexible Kameraführung, deutlich zum Vorschein. Sie zeigt das Flintenweib normalerweise von hinten, stebt Lara ganz nabe an einer Felswand, schwenkt die Kamera, bis man ihr direkt in die schönen Augen blicken kann. Als enorm hilfreich erweist sich im Verlauf der Odyssee die Taste "O" auf dem Ziffernblock, mit der Frau Croft in Kombination mit den Richtungstasten einen guten Überblick und manchmal auch grandiosen Ausblick gewinnt. Der ist auch notwendig, sind die Lokalitäten doch teilweise von gigantischem Ausmaß, wogegen selbst komplex angelegte id-Software-Level wie ein Puppenhäuschen wirken. An dieser Stelle paßt ein Wort zur Hardware: Das relativ grobpixelige Normal-VGA liefert ab einem Pentium 75 flüssige Bilder, die Performance ist aber ebenso wie in SVGA von der stark schwankenden Raumgröße abhängig. Dennoch empfehlen wir für 640x480 Pixel mindestens einen überdurchschnittlich schnellen P133, zur Not ist es wenigstens möglich, den Bildschirmausschnitt zu verkleinern. Daß die Anforderungen noch halbwegs erträglich sind, ist unter anderem ein "Verdienst" der auffallend zahlreichen Clipping-Probleme, die laut Core Design



Peter Steinlechner

## SUPER

Anfangs, beim Zuschauen über Mikkis Schultern, war ich von Lara "Indy" Crofts Abenteuern nicht ganz überzeugt: Die vielen ärgerlichen Clippingfehler, die nicht vorhandene Automap, die riesigen, aber ziemlich leeren Höhlen sowie die in engen Gängen unübersichtliche Kameraführung ließen mich ein "Prince of Persia" in 3D befürchten: Tolle Animationen, mäßiges Gameplay, Alles egal: Wer erstmal selbst die Kontrolle in "Tomb Raider" übernommen hat, kommt von dem Teil nicht mehr los. Spätestens ab dem dritten Level verkommt sogar die schöne Lara zur Nebenfigur und die Höhlenwelt übernimmt die Hauptrolle. Was Core beim Leveldesign geschaffen hat, überzeugt selbst eingefleischte "1st-Person"-Fanatiker: Eine stimmige, überzeugende und atmosphärisch dichte Welt voller Überraschungen und "echter" Abenteuer, in der man sich irgendetwas wie zu Hause fühlt. "Tomb Raider" ist eines dieser ganz wenigen Spiele, an die ich mich noch in ein paar Jahren wie an einen vergangenen Urlaub erinnern werde.



In Lara Crofts Villa könnt ihr trainieren

# GIB' BEINER KARRER WAS SIE BRAUCHT!



"DESTRUCTION DERBY 2 SETZT STANDARDS FÜR ZUKÜNFTIGE PLAYSTATION-TITEL."

OFFIZIELLES PLAYSTATION MAGAZIN 11/96

"DAYTONA BRUTAL."

FUN GENERATION 10/96

"DESTRUCTION DERBY 2 SCHICKT SICH AN, DEN ERFOLG SEINES VÖRGANGERS  
NOCH ZU ÜBERTREFFEN."

NEXT LEVEL 08/96



<http://www.psygnosis.com>

PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

© 1996 PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Destruction Derby, Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Limited.





**DESTRUCTION  
DERBY 2**

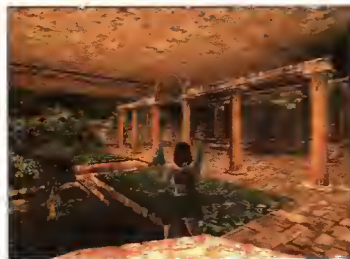
CLIPPING



An diesem Ausschnitt erkennt man das Problem der Tomb-Raider-Engine ganz deutlich: Ratte und Medikit liegen eigentlich auf der Plattform, sie dürften deshalb bei einem Blick nach oben gar nicht zu sehen sein. Diese Fehler stören zum einen den ansonsten famosen Eindruck der 3D-Grafik, zum anderen werden versteckte Extras oder schwer zugängliche Türen und Durchgänge oft im unpassenden Moment sichtbar. Grund für dieses "Clipping" genannte Phänomen ist die sehr aufwendige Berechnung aller drei Koordinatenebenen, aus der Polygonobjekte bestehen. Sind ständig enorme Polygonmengen wie bei Tomb Raider in Bewegung, wäre selbst ein schneller Pentium-Prozessor fast ausschließlich damit beschäftigt, permanent alle Kanten und Objekte auf ihre Sichtbarkeit hin zu überprüfen. Dies ginge letztendlich deutlich zu Lasten der Grafikgeschwindigkeit, weshalb Core diese Clipping-Probleme in Kauf nahm.



Dieser ägyptische Mumiendino hat sich sein Verbandsmaterial schlauerweise gleich selbst mitgebracht



Der Unterschied zwischen VGA und SVGA ist auf dem Monitor noch viel deutlicher als auf den beiden Screenshots

kein Bug, sondern absichtlich im Programm enthalten sind. Abhilfe könnten hier die beschleunigten Versionen für 3Dfx- und Rendition-Grafikkarten schaffen, die darüber hinaus mit High Color und Auflösungen jenseits der 640x480 Pixel bei bis zu 30 fps das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen.

Zwischen den Leveln erzählen selbstablaufende Videosequenzen den Fortgang der Geschichte, für die sich Core Design in zwei verschiedenen Technikregalen bediente. Vorgänge, die direkt mit dem zuvor bewältigten Abschnitt zusammenhängen, zeigen das Geschehen mit der gleichen Grafikeinheit wie das eigentliche Spiel, die Verbindungsetappen wurden aufwendig gerendert. Trotz der qualitativ hochwertigen, Eidos-eigenen "Escape"-Videotechnologie erreichen sie dennoch nicht ganz den restlichen hohen Standard, sondern lassen die Zeiten vergangener Core Design-Mittelmäßigkeit aufleben.

Fest steht: Bislang hat es selten dermaßen viel Spaß gemacht, eine so selbstbewusste Frau durch alle Unwägbarkeiten zu begleiten. Lara Croft ist mächtig sexy, und vielleicht stimmt ja das Gerücht, daß in Tomb Raider ein "Nacktheitscheat" eingebaut wurde. mg

SUPER



Michael Galuschka

Lara Croft ist für mich ganz klar die Frau des Jahres. Was sie in den riesigen, dabei höchst selten langatmigen Abschnitten alles erlebt, stellt 99% der sonstigen 3D-Spiele weit in den Schatten. Nie zuvor wurde dreidimensionale Grafik so direkt ins Spieldesign eingebunden. Die verschiedenen Elemente vom Plattform-Gehöse bis hin zu äußerst verzwickten versteckten Schaltern und Türen verschmelzen dabei zu einem homogenen Konglomerat, das extrem fesselt und trotz der wenigen Feinde für ständige Hochspannung sorgt. Absolutes Highlight sind die Unterwassersequenzen, mit denen Core Design dem Spieler die flüssigste Grafik und manch besonders knifflige Kopfnuß beschert. Daß Frollein Croft die Strapazen dennoch relativ streßfrei übersteht, ist ein Verdienst der sauber durchdachten Tastatursteuerung und intelligenten Kameraführung. Hätten die Engländer noch ein oder zwei andere komplexe Puzzles und eine weniger Clippingfehler verursachende Polygontechnik gedacht, stünde einer 90er-Wertung nichts im Wege.

Name .....	<b>Tomb Raider</b>	System .....	DOS
Genre .....	Action-Adventure	Festplatte belegt .....	2 MByte
Hersteller .....	Core Design/Eidos	RAM-Ausstattung .....	8 MByte
Niveau .....	mittel-schwer	Steuerung .....	Tastatur
Preis .....	ca. 100 Mark	Joystick .....	entzückende
Spieler .....	1	Extras .....	Hauptartiklerin

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal empfohlen		66
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

Grafik ..... **80%**  
Sound ..... **52%**

Spielspaß  
**87%**



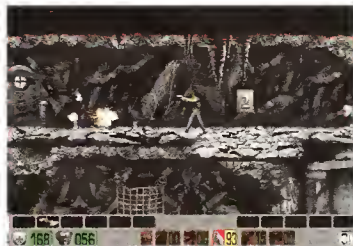


# HUNTER HUNTED

Sierras Action-  
eintopf aus  
"Prince of  
Persia" und  
Blizzards  
"Black Hawk"



Lang hat es gedauert, bis eine Firma mal wieder das gute alte "Prince of Persia" aus der Kiste kramte, um aus diesem Spielprinzip ein vermeintlich eigenes zu machen. Nach Blizzards 1994 erschienenen "Black Hawk" und dem letztjährigen "Bermuda Syndrome" von BMG, beides sehr gute und weithin unterschätzte Spiele, macht Sierra das Trio komplett. "Hunter Hunted" ist



Eine Leiste am unteren Bildschirmrand informiert über verfügbare Waffen



Im Zweispielermodus wird per Splitscreen gekämpft



Diese Feuerwand wurde von uns gelegt

sozusagen ein SVGA-"Prince of Persia" mit vielen Waffen, vielen Feinden und vielen Fallen. Die Story ist soweit nichts besonderes: Aliens haben die Erde geplättet und nur ein paar Sklaven am Leben gelassen. Diese dürfen nun für die sogenannten "Masters" in Arenen um ihr Überleben kämpfen. Zeitgleich wurde allerdings auch der Planet Kullrathe inklusive sämtlicher darauf befindlicher Monster von den Aliens gekapert, so daß auch diese armen Tiere in die irdische Arena müssen. Eure Aufgabe ist es natürlich, ganz egal ob als Biest oder als Mensch, die Arenen der "Masters" zu überleben und in den 100 Leveln die Teile für ein Fluchtauto zusammen zu klaben.

Im Gegensatz zu allen anderen Genrevertretern wählt ihr zu Beginn entweder das gewünschte Level an oder startet ein neues Spiel, in dem zuerst Tutorial-, dann Intro- und natürlich echte Level gespielt werden müssen. In jedem Level gibt's eine Aufgabe zu

erfüllen, die vom schnöden Ausbüchsen bis zu extrem aufwendigen Sammel- oder Terminator-Missionen reichen. Zusammenhänge zwischen den Missionen wie etwa das Mitnehmen von Extras oder Waffen in die nächste Mission, gibt es nicht. Außerdem wechselt ihr nach fast jedem Level die Haut und seid gerade Mensch und schon im nächsten Auftrag Monster. Mittels Tastatur oder Pad bewegt ihr euch durch die in alle Richtungen scrollenden Gänge und sammelt brav Munition, Waffen, Schutzschilde oder Medipacks auf. Über Abgründe wird gehüpft und an Leitern hinaufgeklettert. Die Arenen bestehen dabei übrigens aus mehreren hintereinander liegenden Ebenen. Hier machen euch nicht nur Selbstschußanlagen oder feindliche Wachdroiden das Leben schwer, sondern auch Fallen, Giftpfützen und leicht entflammare Fußböden. Netterweise findet ihr bei näheren Untersuchungen zahlreiche Geheimräume, die Extrawaffen, Power Ups und andere Leckereien offenbaren. Zeitgemäß dachte man bei Sierra an einen Zweispieler-Modus, der allerdings nur an einem Rechner via Splitscreen im "Deathmatch"- oder "Cooperative"-Mode spielbar ist.



Knut Gollert

## GEHT SO

Schade, schade, aber desto länger man Sierras "Hunter Hunted" spielt, desto weniger Spaß macht es. Eigentlich hat das Spiel alles was dazu gehört: Vernünftige Grafik, atmosphärische Musik, passende Soundeffekte und ansprechendes Leveldesign. Doch werde ich den Machern nie den Fehler verzeihen, keine vernünftige Levelstruktur und Story eingebunden zu haben. Da hätte man sich Blizzards "Black Hawk" anschauen sollen, denn dort entwickelte sich das Spiel je weiter man kam. In "Hunter Hunted" gibt es kein Weiterkommen, denn jede Mission ist einzeln anwählbar, steht in keinem Bezug zu vorher gelösten und es interessiert kaum, ob ihr die Mission schafft oder nicht. Zudem fängt ihr in jedem Level immer wieder bei Null an und müßt Extras oder Waffen neu einsammeln. Dies ist dermaßen demotivierend, daß auch die zahlreichen schönen Ideen nichts aus dem Feuer reißen können. Mit aneinanderhängenden Leveln und dazugehöriger Story hätte "Hunter Hunted" das Genre regiert, so allerdings nicht.

Name	Hunter Hunted	System	Win 95
Genre	Action	Festplatte belegt	45 MByte
Hersteller	Sierra	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	einstellbar	Steuerung	Maus
Preis	ca. 80 Mark	Extras	2-Spieler-Splitscreen
Spieler	1 bis 2		

	Deutsch	Englisch	
Spiel			<b>Grafik</b> ..... 61%
Anleitung	geplant	✓	<b>Sound</b> ..... 71%
Prozessor	386	486	
minimal		100	
empfohlen		133	
Grafik	VGA	MidRes	<b>Spielspaß</b>
		SVGA	<b>56%</b>
Sound	S'Blast	GMidi	
	✓	CD-A.	





# Sie leben!



Lagen Sie Eier in Ihren Computer – per mitgelieferter Diskette.



Glückwunsch – Ihr Creature ist da!



Nachwuchs!  
Sobald Ihre Creatures erwachsen sind, können Sie sich fortpflanzen.



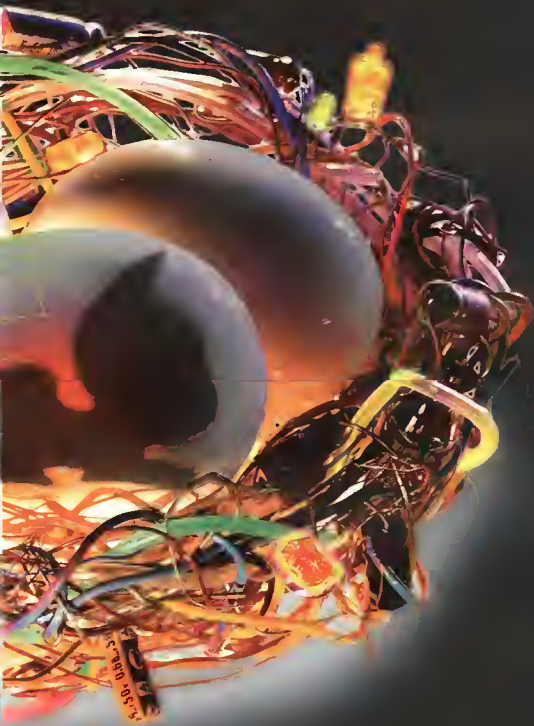
...aber er lebt weiter in seinen Nachkommen!



**WARNUNG**  
ENTHÄLT  
DIGITALE  
DNA







Mit der neuesten Entdeckung im Bereich Künstliches Leben schaffen Sie eine virtuelle Welt in Ihrem Computer, die von faszinierenden Lebewesen, den Creatures, bevölkert wird. Das ermöglicht Ihnen die innovative Technologie CyberLife™, die in vierjähriger wissenschaftlicher Forschung von einem Team aus Biologen, Experten für künstliche Lebensformen und Informatikern entwickelt wurde. Jedes Creature ist eine Persönlichkeit mit individuell ausgeprägten Eigenschaften, Merkmalen und Erbanlagen. Wie richtige Haustiere brauchen Ihre Creatures Pflege und Zuwendung, damit sie sich voll entwickeln, vermehren und so den Fortbestand Ihrer Creatures-Sippe sichern.

„CyberLife™ heißt das Stichwort, und was Millennium hier an „intelligentem“ Computerleben ins selbige ruft, stellt alles bisher Dagewesene in den Schatten! Einzigartig!“ MCV 10/96

„Was Millennium hier an künstlicher Intelligenz präsentiert, führt den oft strapazierten Begriff auf einen völlig neuen Level.“ PC Action 10/96

„Ein neues Software-System realisiert zahlreiche Ideen aus der Forschungsrichtung Künstliches Leben. Wesen von erstaunlicher Komplexität entstehen, agieren und vergehen in einem gewöhnlichen Personal Computer.“

Spektrum der Wissenschaft 10/96

PC CD-ROM

MAC CD-ROM

# creatures™

MILLENNIUM INTERACTIVE

CyberLife



WARNER INTERACTIVE

**0831/57 51 57**  
(Mo-Fr 7-19h, Sa 9-13h)  
Telefax **0831 / 57 51 555**  
Compuserve **100106,3111**  
T-Online/Btx: \***GameIt#**  
Game It! - D-87488 Betzgau

# Game It!

## Spiel des Monats Dezember: Destruction Derby 2 69,95\*

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice  
\* an dem Tag vorab. Spiele (das sind die meisten) sind innerhalb von 12 Tagen beim Versand  
an ein Spiel noch erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung bestellt. Da  
von eventuell für die Bestellung genommene Termine grundsätzlich nicht eingehalten  
von. Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung  
des Zeitpunktes für den Versand freigegeben.

- Bei Nichtannahme erhalten wir DM 20,- als Schadensersatz
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 7.11.96 \* = noch nicht verfügbar am 7.11.  
N = Neu im Programm P = Preisänderung H = Hit, Superhit!

Kein Vertrieb von „Erotik“ oder indizierten Spielen!  
Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch  
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:  
Game It! - A-8691 Jungbühel - 0688373

Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D.

Knallhart kalkuliert - Unsere  
**TOP 10**

Bleifuss 2	59,95
Command & Conquer Special	89,95
Nur bei uns: Altermstufe Rox incl. Game It Lösungshilfe	
Diablo*	69,95
Jagged Alliance 2	69,95
MAX*	79,95
MDK*	79,95
Mechwarrior: Mercenaries	79,95
Privateer 2: The Darkening*	79,95
Syndicate Wars	69,95
Warwind*	59,95

### PREISKNALLER CD

- 168
- 3D Ultra Pinball
- 7th Guest
- 13th Century
- Antarm
- Alone in the Dark 1
- Amored Fall
- Apocalypse Light
- Battle Bugs
- Be the Boss
- Belival of Honor
- Blind Brothers Completion
- Bundesliga Manager Pro
- Compliship Manager 93
- Crash Bandicoot
- Crash Bandicoot 2
- Crash Bandicoot 3
- Crash Bandicoot 4
- Crash Bandicoot 5
- Crash Bandicoot 6
- Crash Bandicoot 7
- Crash Bandicoot 8
- Crash Bandicoot 9
- Crash Bandicoot 10
- Crash Bandicoot 11
- Crash Bandicoot 12
- Crash Bandicoot 13
- Crash Bandicoot 14
- Crash Bandicoot 15
- Crash Bandicoot 16
- Crash Bandicoot 17
- Crash Bandicoot 18
- Crash Bandicoot 19
- Crash Bandicoot 20
- Crash Bandicoot 21
- Crash Bandicoot 22
- Crash Bandicoot 23
- Crash Bandicoot 24
- Crash Bandicoot 25
- Crash Bandicoot 26
- Crash Bandicoot 27
- Crash Bandicoot 28
- Crash Bandicoot 29
- Crash Bandicoot 30
- Crash Bandicoot 31
- Crash Bandicoot 32
- Crash Bandicoot 33
- Crash Bandicoot 34
- Crash Bandicoot 35
- Crash Bandicoot 36
- Crash Bandicoot 37
- Crash Bandicoot 38
- Crash Bandicoot 39
- Crash Bandicoot 40
- Crash Bandicoot 41
- Crash Bandicoot 42
- Crash Bandicoot 43
- Crash Bandicoot 44
- Crash Bandicoot 45
- Crash Bandicoot 46
- Crash Bandicoot 47
- Crash Bandicoot 48
- Crash Bandicoot 49
- Crash Bandicoot 50
- Crash Bandicoot 51
- Crash Bandicoot 52
- Crash Bandicoot 53
- Crash Bandicoot 54
- Crash Bandicoot 55
- Crash Bandicoot 56
- Crash Bandicoot 57
- Crash Bandicoot 58
- Crash Bandicoot 59
- Crash Bandicoot 60
- Crash Bandicoot 61
- Crash Bandicoot 62
- Crash Bandicoot 63
- Crash Bandicoot 64
- Crash Bandicoot 65
- Crash Bandicoot 66
- Crash Bandicoot 67
- Crash Bandicoot 68
- Crash Bandicoot 69
- Crash Bandicoot 70
- Crash Bandicoot 71
- Crash Bandicoot 72
- Crash Bandicoot 73
- Crash Bandicoot 74
- Crash Bandicoot 75
- Crash Bandicoot 76
- Crash Bandicoot 77
- Crash Bandicoot 78
- Crash Bandicoot 79
- Crash Bandicoot 80
- Crash Bandicoot 81
- Crash Bandicoot 82
- Crash Bandicoot 83
- Crash Bandicoot 84
- Crash Bandicoot 85
- Crash Bandicoot 86
- Crash Bandicoot 87
- Crash Bandicoot 88
- Crash Bandicoot 89
- Crash Bandicoot 90
- Crash Bandicoot 91
- Crash Bandicoot 92
- Crash Bandicoot 93
- Crash Bandicoot 94
- Crash Bandicoot 95
- Crash Bandicoot 96
- Crash Bandicoot 97
- Crash Bandicoot 98
- Crash Bandicoot 99
- Crash Bandicoot 100

### CD ROM

- 3D Ultra Pinball
- 3D Ultra Pinball 2
- 3D Ultra Pinball 3
- 3D Ultra Pinball 4
- 3D Ultra Pinball 5
- 3D Ultra Pinball 6
- 3D Ultra Pinball 7
- 3D Ultra Pinball 8
- 3D Ultra Pinball 9
- 3D Ultra Pinball 10
- 3D Ultra Pinball 11
- 3D Ultra Pinball 12
- 3D Ultra Pinball 13
- 3D Ultra Pinball 14
- 3D Ultra Pinball 15
- 3D Ultra Pinball 16
- 3D Ultra Pinball 17
- 3D Ultra Pinball 18
- 3D Ultra Pinball 19
- 3D Ultra Pinball 20
- 3D Ultra Pinball 21
- 3D Ultra Pinball 22
- 3D Ultra Pinball 23
- 3D Ultra Pinball 24
- 3D Ultra Pinball 25
- 3D Ultra Pinball 26
- 3D Ultra Pinball 27
- 3D Ultra Pinball 28
- 3D Ultra Pinball 29
- 3D Ultra Pinball 30
- 3D Ultra Pinball 31
- 3D Ultra Pinball 32
- 3D Ultra Pinball 33
- 3D Ultra Pinball 34
- 3D Ultra Pinball 35
- 3D Ultra Pinball 36
- 3D Ultra Pinball 37
- 3D Ultra Pinball 38
- 3D Ultra Pinball 39
- 3D Ultra Pinball 40
- 3D Ultra Pinball 41
- 3D Ultra Pinball 42
- 3D Ultra Pinball 43
- 3D Ultra Pinball 44
- 3D Ultra Pinball 45
- 3D Ultra Pinball 46
- 3D Ultra Pinball 47
- 3D Ultra Pinball 48
- 3D Ultra Pinball 49
- 3D Ultra Pinball 50
- 3D Ultra Pinball 51
- 3D Ultra Pinball 52
- 3D Ultra Pinball 53
- 3D Ultra Pinball 54
- 3D Ultra Pinball 55
- 3D Ultra Pinball 56
- 3D Ultra Pinball 57
- 3D Ultra Pinball 58
- 3D Ultra Pinball 59
- 3D Ultra Pinball 60
- 3D Ultra Pinball 61
- 3D Ultra Pinball 62
- 3D Ultra Pinball 63
- 3D Ultra Pinball 64
- 3D Ultra Pinball 65
- 3D Ultra Pinball 66
- 3D Ultra Pinball 67
- 3D Ultra Pinball 68
- 3D Ultra Pinball 69
- 3D Ultra Pinball 70
- 3D Ultra Pinball 71
- 3D Ultra Pinball 72
- 3D Ultra Pinball 73
- 3D Ultra Pinball 74
- 3D Ultra Pinball 75
- 3D Ultra Pinball 76
- 3D Ultra Pinball 77
- 3D Ultra Pinball 78
- 3D Ultra Pinball 79
- 3D Ultra Pinball 80
- 3D Ultra Pinball 81
- 3D Ultra Pinball 82
- 3D Ultra Pinball 83
- 3D Ultra Pinball 84
- 3D Ultra Pinball 85
- 3D Ultra Pinball 86
- 3D Ultra Pinball 87
- 3D Ultra Pinball 88
- 3D Ultra Pinball 89
- 3D Ultra Pinball 90
- 3D Ultra Pinball 91
- 3D Ultra Pinball 92
- 3D Ultra Pinball 93
- 3D Ultra Pinball 94
- 3D Ultra Pinball 95
- 3D Ultra Pinball 96
- 3D Ultra Pinball 97
- 3D Ultra Pinball 98
- 3D Ultra Pinball 99
- 3D Ultra Pinball 100

### F1 GP 2

- 34,95
- 69,95
- F1 Manager 96
- Formula 1
- Formula 1 2
- Formula 1 3
- Formula 1 4
- Formula 1 5
- Formula 1 6
- Formula 1 7
- Formula 1 8
- Formula 1 9
- Formula 1 10
- Formula 1 11
- Formula 1 12
- Formula 1 13
- Formula 1 14
- Formula 1 15
- Formula 1 16
- Formula 1 17
- Formula 1 18
- Formula 1 19
- Formula 1 20
- Formula 1 21
- Formula 1 22
- Formula 1 23
- Formula 1 24
- Formula 1 25
- Formula 1 26
- Formula 1 27
- Formula 1 28
- Formula 1 29
- Formula 1 30
- Formula 1 31
- Formula 1 32
- Formula 1 33
- Formula 1 34
- Formula 1 35
- Formula 1 36
- Formula 1 37
- Formula 1 38
- Formula 1 39
- Formula 1 40
- Formula 1 41
- Formula 1 42
- Formula 1 43
- Formula 1 44
- Formula 1 45
- Formula 1 46
- Formula 1 47
- Formula 1 48
- Formula 1 49
- Formula 1 50
- Formula 1 51
- Formula 1 52
- Formula 1 53
- Formula 1 54
- Formula 1 55
- Formula 1 56
- Formula 1 57
- Formula 1 58
- Formula 1 59
- Formula 1 60
- Formula 1 61
- Formula 1 62
- Formula 1 63
- Formula 1 64
- Formula 1 65
- Formula 1 66
- Formula 1 67
- Formula 1 68
- Formula 1 69
- Formula 1 70
- Formula 1 71
- Formula 1 72
- Formula 1 73
- Formula 1 74
- Formula 1 75
- Formula 1 76
- Formula 1 77
- Formula 1 78
- Formula 1 79
- Formula 1 80
- Formula 1 81
- Formula 1 82
- Formula 1 83
- Formula 1 84
- Formula 1 85
- Formula 1 86
- Formula 1 87
- Formula 1 88
- Formula 1 89
- Formula 1 90
- Formula 1 91
- Formula 1 92
- Formula 1 93
- Formula 1 94
- Formula 1 95
- Formula 1 96
- Formula 1 97
- Formula 1 98
- Formula 1 99
- Formula 1 100

### Flugsimulatoren

- Albatros
- Albatros 2
- Albatros 3
- Albatros 4
- Albatros 5
- Albatros 6
- Albatros 7
- Albatros 8
- Albatros 9
- Albatros 10
- Albatros 11
- Albatros 12
- Albatros 13
- Albatros 14
- Albatros 15
- Albatros 16
- Albatros 17
- Albatros 18
- Albatros 19
- Albatros 20
- Albatros 21
- Albatros 22
- Albatros 23
- Albatros 24
- Albatros 25
- Albatros 26
- Albatros 27
- Albatros 28
- Albatros 29
- Albatros 30
- Albatros 31
- Albatros 32
- Albatros 33
- Albatros 34
- Albatros 35
- Albatros 36
- Albatros 37
- Albatros 38
- Albatros 39
- Albatros 40
- Albatros 41
- Albatros 42
- Albatros 43
- Albatros 44
- Albatros 45
- Albatros 46
- Albatros 47
- Albatros 48
- Albatros 49
- Albatros 50
- Albatros 51
- Albatros 52
- Albatros 53
- Albatros 54
- Albatros 55
- Albatros 56
- Albatros 57
- Albatros 58
- Albatros 59
- Albatros 60
- Albatros 61
- Albatros 62
- Albatros 63
- Albatros 64
- Albatros 65
- Albatros 66
- Albatros 67
- Albatros 68
- Albatros 69
- Albatros 70
- Albatros 71
- Albatros 72
- Albatros 73
- Albatros 74
- Albatros 75
- Albatros 76
- Albatros 77
- Albatros 78
- Albatros 79
- Albatros 80
- Albatros 81
- Albatros 82
- Albatros 83
- Albatros 84
- Albatros 85
- Albatros 86
- Albatros 87
- Albatros 88
- Albatros 89
- Albatros 90
- Albatros 91
- Albatros 92
- Albatros 93
- Albatros 94
- Albatros 95
- Albatros 96
- Albatros 97
- Albatros 98
- Albatros 99
- Albatros 100

### Flugsimulatoren

- Albatros
- Albatros 2
- Albatros 3
- Albatros 4
- Albatros 5
- Albatros 6
- Albatros 7
- Albatros 8
- Albatros 9
- Albatros 10
- Albatros 11
- Albatros 12
- Albatros 13
- Albatros 14
- Albatros 15
- Albatros 16
- Albatros 17
- Albatros 18
- Albatros 19
- Albatros 20
- Albatros 21
- Albatros 22
- Albatros 23
- Albatros 24
- Albatros 25
- Albatros 26
- Albatros 27
- Albatros 28
- Albatros 29
- Albatros 30
- Albatros 31
- Albatros 32
- Albatros 33
- Albatros 34
- Albatros 35
- Albatros 36
- Albatros 37
- Albatros 38
- Albatros 39
- Albatros 40
- Albatros 41
- Albatros 42
- Albatros 43
- Albatros 44
- Albatros 45
- Albatros 46
- Albatros 47
- Albatros 48
- Albatros 49
- Albatros 50
- Albatros 51
- Albatros 52
- Albatros 53
- Albatros 54
- Albatros 55
- Albatros 56
- Albatros 57
- Albatros 58
- Albatros 59
- Albatros 60
- Albatros 61
- Albatros 62
- Albatros 63
- Albatros 64
- Albatros 65
- Albatros 66
- Albatros 67
- Albatros 68
- Albatros 69
- Albatros 70
- Albatros 71
- Albatros 72
- Albatros 73
- Albatros 74
- Albatros 75
- Albatros 76
- Albatros 77
- Albatros 78
- Albatros 79
- Albatros 80
- Albatros 81
- Albatros 82
- Albatros 83
- Albatros 84
- Albatros 85
- Albatros 86
- Albatros 87
- Albatros 88
- Albatros 89
- Albatros 90
- Albatros 91
- Albatros 92
- Albatros 93
- Albatros 94
- Albatros 95
- Albatros 96
- Albatros 97
- Albatros 98
- Albatros 99
- Albatros 100

### Flugsimulatoren

- Albatros
- Albatros 2
- Albatros 3
- Albatros 4
- Albatros 5
- Albatros 6
- Albatros 7
- Albatros 8
- Albatros 9
- Albatros 10
- Albatros 11
- Albatros 12
- Albatros 13
- Albatros 14
- Albatros 15
- Albatros 16
- Albatros 17
- Albatros 18
- Albatros 19
- Albatros 20
- Albatros 21
- Albatros 22
- Albatros 23
- Albatros 24
- Albatros 25
- Albatros 26
- Albatros 27
- Albatros 28
- Albatros 29
- Albatros 30
- Albatros 31
- Albatros 32
- Albatros 33
- Albatros 34
- Albatros 35
- Albatros 36
- Albatros 37
- Albatros 38
- Albatros 39
- Albatros 40
- Albatros 41
- Albatros 42
- Albatros 43
- Albatros 44
- Albatros 45
- Albatros 46
- Albatros 47
- Albatros 48
- Albatros 49
- Albatros 50
- Albatros 51
- Albatros 52
- Albatros 53
- Albatros 54
- Albatros 55
- Albatros 56
- Albatros 57
- Albatros 58
- Albatros 59
- Albatros 60
- Albatros 61
- Albatros 62
- Albatros 63
- Albatros 64
- Albatros 65
- Albatros 66
- Albatros 67
- Albatros 68
- Albatros 69
- Albatros 70
- Albatros 71
- Albatros 72
- Albatros 73
- Albatros 74
- Albatros 75
- Albatros 76
- Albatros 77
- Albatros 78
- Albatros 79
- Albatros 80
- Albatros 81
- Albatros 82
- Albatros 83
- Albatros 84
- Albatros 85
- Albatros 86
- Albatros 87
- Albatros 88
- Albatros 89
- Albatros 90
- Albatros 91
- Albatros 92
- Albatros 93
- Albatros 94
- Albatros 95
- Albatros 96
- Albatros 97
- Albatros 98
- Albatros 99
- Albatros 100

### Preisaktion!

- Alien Triaklion **64,95**
- Baphomet's Fluch **69,95**
- Comm. & Conq. **69,95**
- Cyber 2 **59,95**
- Miss. Cyberstorm **69,95**
- Pro Pinball-Web **29,95**
- Virtua Fighter **59,95**
- Wing Comm. 3 **29,95**

### Preisaktion!

- Alien Triaklion **64,95**
- Baphomet's Fluch **69,95**
- Comm. & Conq. **69,95**
- Cyber 2 **59,95**
- Miss. Cyberstorm **69,95**
- Pro Pinball-Web **29,95**
- Virtua Fighter **59,95**
- Wing Comm. 3 **29,95**

### Preisaktion!

- Alien Triaklion **64,95**
- Baphomet's Fluch **69,95**
- Comm. & Conq. **69,95**
- Cyber 2 **59,95**
- Miss. Cyberstorm **69,95**
- Pro Pinball-Web **29,95**
- Virtua Fighter **59,95**
- Wing Comm. 3 **29,95**

### Preisaktion!

- Alien Triaklion **64,95**
- Baphomet's Fluch **69,95**
- Comm. & Conq. **69,95**
- Cyber 2 **59,95**
- Miss. Cyberstorm **69,95**
- Pro Pinball-Web **29,95**
- Virtua Fighter **59,95**
- Wing Comm. 3 **29,95**

### Preisaktion!

- Alien Triaklion **64,95**
- Baphomet's Fluch **69,95**
- Comm. & Conq. **69,95**
- Cyber 2 **59,95**
- Miss. Cyberstorm **69,95**
- Pro Pinball-Web **29,95**
- Virtua Fighter **59,95**
- Wing Comm. 3 **29,95**

### Preisaktion!

- Alien Triaklion **64,95**
- Baphomet's Fluch **69,95**
- Comm. & Conq. **69,95**
- Cyber 2 **59,95**
- Miss. Cyberstorm **69,95**
- Pro Pinball-Web **29,95**
- Virtua Fighter **59,95**
- Wing Comm. 3 **29,95**

### Preisaktion!

- Alien Triaklion **64,95**
- Baphomet's Fluch **69,95**
- Comm. & Conq. **69,95**
- Cyber 2 **59,95**
- Miss. Cyberstorm **69,95**
- Pro Pinball-Web **29,95**
- Virtua Fighter **59,95**
- Wing Comm. 3 **29,95**

### Preisaktion!

- Alien Triaklion **64,95**
- Baphomet's Fluch **69,95**
- Comm. & Conq. **69,95**
- Cyber 2 **59,95**
- Miss. Cyberstorm **69,95**
- Pro Pinball-Web **29,95**
- Virtua Fighter **59,95**
- Wing Comm. 3 **29,95**

### Preisaktion!

- Alien Triaklion **64,95**
- Baphomet's Fluch **69,95**
- Comm. & Conq. **69,95**
- Cyber 2 **59,95**
- Miss. Cyberstorm **69,95**
- Pro Pinball-Web **29,95**
- Virtua Fighter **59,95**
- Wing Comm. 3 **29,95**

### Preisaktion!

- Alien Triaklion **64,95**
- Baphomet's Fluch **69,95**
- Comm. & Conq. **69,95**
- Cyber 2 **59,95**
- Miss. Cyberstorm **69,95**
- Pro Pinball-Web **29,95**
- Virtua Fighter **59,95**
- Wing Comm. 3 **29,95**

### Preisaktion!

- Alien Triaklion **64,95**
- Baphomet's Fluch **69,95**
- Comm. & Conq. **69,95**
- Cyber 2 **59,95**
- Miss. Cyberstorm **69,95**
- Pro Pinball-Web **29,95**
- Virtua Fighter **59,95**
- Wing Comm. 3 **29,95**

### Preisaktion!

- Alien Triaklion **64,95**
- Baphomet's Fluch **69,95**
- Comm. & Conq. **69,95**
- Cyber 2 **59,95**
- Miss. Cyberstorm **69,95**
- Pro Pinball-Web **29,95**
- Virtua Fighter **59,95**
- Wing Comm. 3 **29,95**

### Preisaktion!

- Alien Triaklion **64,95**
- Baphomet's Fluch **69,95**
- Comm. & Conq. **69,95**
- Cyber 2 **59,95**
- Miss. Cyberstorm **69,9**



# SUPPORT **1** 97

Hier bieten wir Euch alles, was Ihr an Informationen rund um Computerspiele braucht – angefangen bei Tips zum Hardwarekauf bis hin zur Komplettlösung.



## [Erste Hilfe]

### **CYRIX & AMD**

Diesmal: Die Softwarefallen

112

### **Joystick ohne Orientierung**

Richtige Konfiguration muß sein

112

### **CD-ROM zu schnell?**

Ruckeleffekt durch zu viel Power

112

### **In eigener Sache**

Auch kleine Probleme sind wichtig

113

## [Tips & Tricks]

### **Mechwarrior 2: Mercenaries**

Heiße Tips für alle Missionen

90

### **Fable**

Quickthorpes Tricks zum Abenteuer

102

### **Hind**

Schleichweg zu unbegrenzter Munition

105

## [Hexerei]

### **Mechwarrior 2: Mercenaries**

106

### **Syndicate Wars, Need for Speed SE**

106

### **Diablo (Demo)**

108

### **Daggerfall**

109

### **Schleichfahrt**

110

**MagnaMedia** Verlag AG  
Redaktion POWER PLAY  
Hans-Pinsel-Str. 2  
85531 Haar bei München



Claudius Brunnecker

**Diesmal stehen die Tips und Tricks ganz im Zeichen von Activisions neuer Battletech-Schöpfung Mercenaries. Aber auch Adventurefreunde kommen mit der Lösung zu Fable auf ihre Kosten.**



# HILFE

## Mechwarrior 2: Mercenaries

Philipp Dietz aus Heilbronn hat als erster Kommandant einer kleinen aber feinen Söldner Einheit alle Missionen gespielt und folgende Tips herausgefunden.

### Allgemeine Hinweise:

- Bezahlung (normalerweise):  
 Jedes erfüllte Target: 100.000 C  
 Jeder erfüllte Bonus: 50.000 C  
 Jedes erfüllte Bounty: 25.000 C  
 Jeder Kill: 25.000 C  
 Kontraktbezahlung: nach Vereinbarung
- Nach jeder Mission speichern.
- Als erstes solltet ihr eure Mechs voll aufpanzern, denn so ein bißchen mehr Stahl zwischen dem Innenleben eures Mechs und einem Laserstrahl ist schon viel wert vor allem, da manche Missionen recht viele Gegner hervorbringen und ausweichen nicht immer möglich ist.
- Nicht vergessen, die Mechs nach jeder Mission wieder neu auszurüsten bzw. zu reparieren. Hierfür solltet ihr alles da haben, also alle verwendeten Waffen immer auf Vorrat kaufen, doch genügend C-Bills für Reparaturen im Feld zurückhalten (min 200.000).
- Schießt allen Mechs zuerst die Arme ab. Bei Sentinel, Catapult, Urban Mech, Jenner

und JagerMech z.B., liegen die Cockpits schön offen da und können leicht durchlöchert werden. Zielt ab und zu auf die Beine feindlicher Mechs. Bei Verlust eines Beines fällt der Mech um und ist hilflos.

- Ein häufig beobachtetes Verhalten überhitzter feindlicher Mechs ist, daß sie sehr nah heran-

**Kämpfe in Städten können ganz schön eng werden**

kommen und nicht feuern. Schickt vielleicht noch eine Lasersalve ab und seht ihn dann nach kurzer Zeit explodieren.

- Die Reichweite aller Energiewaffen ist größer als angegeben. Die PPC reicht sehr weit. Probiert die Entfernung einfach aus, indem ihr auf einen feindlichen Mech feuert. Wenn ihr ihn trifft, reagiert er.
- Bei zufallsgenerierten Aufgaben am besten nur Search & Destroy oder Recon annehmen, da es sein kann, das euer Mech zu langsam ist, um den Feind zu erreichen, bevor der das Ziel zerstört.
- Lanzenkameraden:  
 Überwiegend zu zweit auf ein Ziel ansetzen und sich immer wieder vergewissern, wie ihr Status ist.
- Jäger:

Aerotechs zählen wie ein Mechkrieger, ihr müßt also bei eurer Einteilung unbedingt Platz für sie lassen.

Setzt sie nie allein auf einen Mech an, da sie recht schnell abgeschossen werden.

Sie in Stadtgebieten einzusetzen, ist nicht ratsam, da sie hin und wieder gegen die Häuser fliegen.

- Die größte Durchschlagskraft erreichte Philipp mit einem Atlas-1K, ausgestattet mit 2 LLasern(C), 6 MLasern und mehreren Tonnen Double-Heatsinks.

### Missionen:

Die Missionen sind chronologisch geordnet und können nur genau in dieser Reihenfolge gespielt werden, das heißt, die Liste ist nicht abwärtskompatibel. Die Luthien-, Wolcott- und Gravenhaguekampagnen müssen gespielt werden. Bei gleicher Operationsnummer laufen die verschiedenen Missionen zeitgleich ab, es kann also folglich nur eine gespielt werden. Die Angaben "Empfehlung" (E) beziehungsweise "Keine Empfehlung" (KE) sagen aus, ob sich der Auftrag, im Vergleich zu den anderen zur Verfügung stehenden Missionen lohnt.



# SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, bekommt Ihr einen Anruf von POWER PLAY.

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit "Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Fax sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal.

Schickt Eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

**MagnaMedia Verlag AG**  
Redaktion POWER PLAY  
Stichwort: Tips & Tricks  
Postfach 1304  
85531 Haar bei München

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere Telefon-Hotline, die wir zweimal in der Woche geschaltet haben. Immer dienstags und donnerstags stehen in der Zeit von 14 Uhr bis 17 Uhr hilfsbereite Telefonretter „bei Fuß“. Allwissend sind die zwar auch nicht, die häufigsten Probleme lassen sich aber locker lösen. Unter folgender Nummer geht Ihr auf Sendung:  
Telefon-Hotline 089/6883036

Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die POWER PLAY-Redaktion unter dem Stichwort "ERSTE HILFE". Disketten sind immer willkommen!



**Groß  
ELECTRONIC**

**Ihr  
Groß-  
händler  
für  
PC-  
CD-ROM  
+  
Sony  
PSX-  
Spiele  
+  
Zubehör**

Bitte nur  
Händleranfragen!

**Groß Electronic**  
Computerspiele + Zubehör  
Passauer Straße 13  
D-94133 Röhrenbach  
Tel. 08582/9605-0  
Fax 08582/9605-99

## Compustore

Tel 08807 310 Mo-Sa 10-20<sup>h</sup>

**Erfragen Sie die Tagespreise!**

Alle Angebote solange Vorrat reicht  
zzgl. Versand + NN gemäss unseren AGB

<b>Upgrades</b>	Pentium 200	1.398.-
	Pentium 166	998.-
	Pentium-133	648.-
<b>Mainboard</b>	5 K 100	398.-
+ CPU + Lüfter	Cyrix 6x86 166+	398.-
einbaufertig	Cyrix 6x86 200+	948.-
+ Anleitung	PentiumPro200	1.898.-

<b>PS/2</b>	<b>RAM 4MB</b>	<b>38.-</b>
60ns	16MB 178-	8MB 68.-
	32MB 348.-	
	<b>EDO 8 MB</b>	<b>78.-</b>
	4MB 58.-	16 MB 198.-
	32MB 398.-	
	SIMM 30pin 1MB 28.-	4MB 88.-

<b>Mainboards</b>	Pentium ab	228.-
	Pentium Pro	ab 598.-

<b>Prozessoren</b>	486DX4-100	58.-
	Cyrix/AMD 5X	88.-
	<b>Pentium 133</b>	<b>398.-</b>
	Pe 150 598.-	166 698.-
	Pe 200 1.048.-	
	<b>Cyrix6x86</b>	<b>166+ 348.-</b>
	schnell+geräusig	200+ 698.-
	Cx 150+ 248.-	
	<b>AMD 5K 100</b>	<b>158.-</b>
	Pentium Pro 200	1.048.-

<b>Grafik</b>	1 MB	78.-
	2 MB	128.-
Miro Media + TV out	2 MB	298.-
Elisa Winner Victory 3D	2 MB	348.-
Videologic Grafistar	2 MB	248.-
Spea V7 Storm	2 MB	398.-
Matrox Mystique	2 MB	348.-
	...und viele weitere Grafikkarten	

<b>Festplatten</b>	1,08 GB	298.-
	1 GB SCSI 448.-	1,2 GB 348.-
	2 GB SCSI 598.-	1,6 GB 398.-
	4 GB SCSI 1.498.-	2,0 GB 498.-
	8 GB SCSI 4.498.-	3,2 GB 648.-

<b>Sound</b>	S-blaster 16Bit	148.-
	AWE Soundblaster 32Bit	348.-

<b>CD-ROM</b>	IDE 4x	98.-
	IDE 6x	148.-
	SCSI 6x 298.-	IDE 8x 198.-
	SCSI 10x 398.-	IDE 10x 298.-

<b>CD-Recorder</b>	ab	798.-
CD-Rohlinge	zu Tagespreisen	

<b>Modems</b>		ab 78.-
Controller SCSI-2	ab	148.-
Media-Bus	ab	448.-
Floppy 3,5" 1.44MB	ab	48.-
Gehäuse	ab	98.-
Gehäuse ATX-Format	ab	278.-
Lautsprecher	ab	38.-

<b>Drucker</b>	mono ab	248.-
	Color ab	398.-
	HP 690C	598.-
	HP 694C	698.-
	Laser	ab 598.-

<b>Scanner</b>	EZ mono ab	248.-
	Einzug Color ab	298.-
	Flachbett Color ab	458.-

<b>Monitore</b>	14" ab	398.-
	15" ab	598.-
Yakumo-Miro-NEC	17" ab	898.-

<b>PCs</b>	Tower 256KB PB-Cache, PCI, IDE, 8MB RAM, CD-ROM, 1GB HD, FD	
	<b>Pentium</b>	133 1.498.-
		166 1.798.-
		200 2.298.-
	<b>5K 100</b>	<b>1.298.-</b>
	Cyrix 6x86	166+ 1.598.-
		200+ 1.898.-

10 Tage Rückgaberecht + 6 Monate Garantie

Gratis - Preisliste mit weiterer Hard- und Software anfordern!

Tel 08807 310 Fax 08807 8953

## Compustore

**Zufallsgenerierte Mission**  
**Zufallsgenerierte Mission**

**Venaria/Training**  
**(Draconis Combine) E**

Diese Mission empfiehlt sich sowohl für Rookies als auch zur Aufstockung des Startkapitals. Ihr kämpft unter der Aufsicht von Unther, Söldner der Hannsons Roughriders, gegen Piraten.

In dieser Mission wird euch von Unther der Gebrauch des Navigationssystems beigebracht. Befolgt also seine Befehle und patrouilliert die 4 Nav-Punkte. Kehrt danach zur Wildride zurück. Es erwarten euch weder Gegner noch Geld.

Hier dürft ihr Schießübungen auf feindliche Jäger, die sich noch am Boden befinden, eine Energiestation und einen Hangar abhalten. Lauft zu Nav Alpha, dann zu Nav Beta und zerstört dort das oben Genannte. Geht danach zur Wildride zurück.

Die Einnahmen betragen 4.000 (1.000 pro Target)

In der dritten Mission dürft ihr feindliche Trucks nach Munition untersuchen. Lauft zu Nav Alpha, danach zu Nav Beta, schwenkt Richtung Trucks und identifiziert sie im vorübergehen alle. Laßt Unther nun ruhig den Spaß, sie zu zerstören. Und wieder geht es zurück zur Wildride.

Die Einnahmen betragen 4.000 (1.000 pro Target)



**Die Skyline einer unbedeutenden Stadt auf einem entfernten Planeten**

In der letzten Trainingsmission dürft ihr richtige Mechs vernichten. Lauft zu Nav Alpha und greift dann bei Nav Beta den Javelin, wie Unther befiehlt, an und vernichtet ihn. Nun könnt ihr Unther bei der Zerstörung des Panthers zusehen, da er sich bei einem Angriff eurerseits euch zuwenden würde. Da die Reparaturkosten aber eure Kosten sind, haltet euch raus und beehrt nach der Zerstörung des Panthers die Wildride zum letzten Mal.



**Das Dropship bringt euch sicher zu den verschiedenen Aufträgen**

Die Einnahmen betragen 301.500 (300.000 Contract, 1.000 pro Target, 250 pro Kill)  
 Repariert nun euren Mech, stellt weder Killer noch Psycho ein, da erstens für sie noch kein Mech vorhanden ist und später sowieso bessere Söldner anzuwerben sind.

**Galedon V/Riot Duty (DC) E**

Hier kämpft ihr gegen Rebellen, die vielleicht mit ihrer Sache im Recht sind, aber nicht genug Geld aufgebracht haben, euch selbst anzuheuern. Pech für sie, ein Söldner kämpft für den, der zahlt.

Als erstes sollt ihr Novastar für eventuelle Verkäufe an die Rebellen bestrafen, indem ihr ihren Firmensitz, das erleuchtete dritte Stockwerk eines Hauses bei Nav Alpha, zerstört. Zielt genau und ruiniert nur diesen Stock. Sobald ihr es zerblasen habt, erscheinen vier Gegner auf eurem Radar. Ihr wendet euch entgegen aller Warnungen gen Osten und zerstört das dortige Scoutfahrzeug, holt danach den Hubschrauber vom Himmel und wendet euch nun eurem feindlichen Ebenbild zu. Zuletzt ist das zweite Scoutfahrzeug an der Reihe. Euer Return ist bei Nav Beta.

Einnahmen: 550.000 (1 Target, 2 Bonus, 4 Kills, 1/6 Contract)

Um den Bonus zu erhalten, müßt ihr schnell vorgehen. Zerstört zuerst den Jenner, der den zu beschützenden Wagen jagt. Zielt direkt auf den Torso. Dann hetzt weiter in Richtung der drei feindlichen Scoutfahrzeuge und helft dem draconischen Panzer aus seiner Bredouille. Nachdem ihr alle drei erledigt habt, lauft in Richtung Nav Beta und holt den Hubschrauber vom Himmel, falls das die Panzer nicht schon getan haben. Das war's auch schon.

Einnahmen: 575.000 (1 Target, 2 Bonus, 5 Kills, 1/6 Contract)

Vom Feld gerettet: 2 MLaser  
 Nun sollt ihr der Rebellion endlich ein Ende bereiten, indem ihr ihre Anführer tötet. Lauft Richtung Süden in die Stadt und zerstört den Jenner. Lauft nun westlich um die

Häuser zum Panther und greift ihn an. Es aktivieren sich sofort drei Panzer und ihr erhaltet Hilfe von zwei Draconis-Mechs. Sobald der Panther zur Strecke gebracht wurde, kümmert ihr euch um den Raketenpanzer. Falls nötig, helft den beiden Freund-Mechs bei der Eliminierung der verbliebenen beiden Panzer.

Einnahmen: 1.700.000 (1 Target, 2 Bonus, 5 Kills zu je 100.000, 4/6 Contract (Rest))

Vom Feld gerettet: 1 JR7-D JENNER , 3 SRM6

Nachdem ihr von Galedon V zurück seid, repariert zuerst eure Mechs und panzert den Jenner dann voll aus, baut dazu die SRM4 + Munition aus und verkauft sie. Vielleicht kauft ihr noch ein paar MLaser für alle Fälle. Stellt als nächstes Daniel Wilks ein und weist ihm später den Jenner bzw. den Commando zu. Die nächste Mission ist insofern wichtig, als daß man nach ihr Konshiki Yabu anheuern kann, einen erstklassigeren Piloten, den ihr noch gut gebrauchen könnt.

**Engadin/Search&Destroy**  
**(Freie Republik Rasselhague) E**

Ihr sollt einen zurückgelassenen Atlas (100 t) mit euren zwei Mechs (zusammen 60 t) suchen und vernichten. Im Missionsgebiet habt ihr dann noch zwei leichte Gehilfen von der FRR. Auf eurem Weg nach Nav Alpha, erscheinen auf eurem Radar drei feindliche Jäger. Wenn alle zerstört sind, fährt der Atlas seinen Reaktor hoch und rennt zu einem Landungsschiff. Gebt Wilks den Befehl zum Angriff und greift selbst nur ein, wenn Wilks angegriffen wird, falls möglich in den Rücken. Nach der Mission wäscht die FRR ihre Hände in Unschuld, ob der Ermordung des Piraten am Fallschirm, den ihr laut ausdrücklichem Befehl getötet habt. Feine Herren.

Einkommen: 700.000 (1 Target, 4 Kills, Contract)

Stellt nun als erstes Konshiki Yabu ein. Wilks könnt ihr behalten, da später 3 Mechs zu bemannen sind. Die beiden folgenden Mis-



sionen sind nicht empfehlenswert, angemessen zu werden, da sie mehr schaden als nutzen, es sei denn, ihr besorgt euch einen neuen, schwereren Mech. Außerdem sind die beiden per Zufall bestimmten Aufträge erstens leichter und zweitens besser bezahlt.

**Bryceland/Reconnaissance (Federated Commonwealth) KE**

Ihr sollt erkunden, ob die landenden Schiffe eine Invasionsflotte oder nur eine Ablenkung darstellen. Hierzu müßt ihr alle Landungsschiffe untersuchen. Beim Landungsschiff A warten ein Quickdraw und ein Assassin auf euch. Der Jenner und der Panther bei Landungsschiff C reagieren nur, wenn sie angegriffen werden. Erledigt also euren Job und wenn es die Umstände zulassen, diese zwei Mechs gleich mit. Geht dann zurück zu Nav Beta.  
Einkommen: 550.000 (1 Target, 4 Kills, Contract)

**New Oslo/Scout Mission (FRR) KE**

Eigentlich sollt ihr nur eine Chemiefabrik auskundschaften und beseitigen, doch stellen sich euch hierbei viele Gegner in den Weg. Panther und Commando schnell zerstören. Als nächstes Clint und Whitworth entfernen. Wenn die beiden Hubschrauber angreifen, schickt sie in die Hölle. Begeht euch zu Nav Alpha, wo euch ein weiterer Whitworth erwartet. Untersucht danach die Chemiefabrik und zerstört sie. Zurück zu Nav Beta eure Wunden lecken.  
Einkommen: 725.000 (1 Target, 7 Kills, Contract)

**New Ivaarsen/ Guerrilla Operations (FC) E**

Ihr kämpft auf Seiten der Rebellen auf Persephone gegen das DC um die Unabhängigkeit dieser Welt.



Die Zentrale eures Unternehmens

**Lutz Althoff**  
Computersplele  
Marker Breite 38  
34497 Korbach

e-Mail: Althoff.Computer@T-Online.de

**BTX: Althoff##**  
**TEL : 05631-913191**  
**FAX : 05631-913192**

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

<b>PC-Spiele CD-RDM:</b>	<b>Formel 1*</b> D 85,90	<b>Red Baron 2*</b> D Anfr.
3D Ultra Pinball 2 D 66,90	Flying Corps* D 79,90	Rendez V Weltraum* D 78,90
Ace Ventura* D 56,90	G-Nome* D 66,90	Riddle of Master LU D 69,90
Area 51* D 64,90	Gene Wars D 69,90	Risiko* D 72,90
AH 64 Longbow D 74,90	Gene Wars D 72,90	Road Rash D 59,90
- Flashpoint Korea* D 46,90	Golden Gate Killer D 69,90	Rückkehr n. Kronrod* D Anfr.
- American Dream* D 36,90	Hardline D 59,90	Schleichfahrt D 69,90
Azrael's Tears D 69,90	Hattrick Wins* D 69,90	Scorched Planet* D 74,90
Baphomet's Fiend D 69,90	Hexagon Kartell* D 66,90	Scotchman* H 79,90
Barbie Druckstudio D 69,90	Hind D 69,90	Segs Rally* D 72,90
Barbie Filmstudio D 69,90	Holiday Island* D 69,90	Sentinent* D 72,90
Barbie Modedesign D 79,90	Hugo 2 D 47,90	Shannara D 75,90
Battle Cruiser 3000* D 64,90	Hugo 4 D 64,90	Sim Holmes-Tat Rose D 72,90
<b>Bedlam</b> D 73,90	Hyperblade* D 79,90	Silent Hunter D 69,90
Betrayal in Antara* D 79,90	Interstate '76* D 79,90	Silent Thunder D 79,90
Betrayal in Antara* D 79,90	Isnogud* D 67,90	Simon the Sorc. 1+2 D 49,90
Birthday* D 78,90	Jagged Alliance 2* D 72,90	Sim Park* D 59,90
Bling Lim Edition D 45,90	J. Mad den NFL 97 D 72,90	Snowcrash* H 79,90
Blim Machnehead D 69,90	Kais Power Goo D 84,90	Sonic CD D 54,90
<b>BuLi. Manager 97</b> D 69,90	Leisure Suit Larry 7 D 79,90	Star Control 3* H 79,90
Civilization 2 D 77,90	Lighthouse D 78,90	Star Craft* D 79,90
Civil War General* D 81,90	Links US H 89,90	Startrek: WarriorSet D 67,90
Clandestiny* D 72,90	Lords o. t. Realm 2* D 79,90	S.T.D.R.M. D 64,90



<b>Toonstruck DV</b> 69,90	<b>Bleifuß 2 DV</b> 49,90
Civco* D 73,90	Marvel Drop* D 39,90
Command+Conquer D 79,90	Master of Orion 2* D Anfr.
C+G Missionsdisk D 29,90	Mendian 99 H 69,90
<b>C.+Conquer D 87,90</b>	Mechw 2 Mercenar E 76,90
<b>Alarmstufe Rot</b>	Mechw 2 Mercenar* D 79,90
Crazy Ivan* D 66,90	Mega Race 2 D 56,90
Creatures D 66,90	Mis. f. Cyberstorm D 79,90
Crusade-no regret D 64,90	M. Pyt. R. d KokosnuD 66,90
Cyber Gladiators D 67,90	Myst D 63,90
Daggerfall* D 79,90	<b>NA SCAR Racing 2*</b>
Daytona USA* D 73,90	Normality D 79,90
Deadlock H 72,90	NBA Live 97* D 72,90
Der Planer 2 D 69,90	NHL Hockey 97 D 72,90
Destiny* D 71,90	NHL Powerfl. H.97* D 59,90
Destruction Derby 2* D 72,90	Nihilist D 64,90
<b>Diablo* H 79,90</b>	Need for Speed Sp D 79,90
Dgr.Schl.u.ArdennenD 67,90	Normality D 71,90
Dgr.Schl.u.Gethysb D 69,90	Organic Art D 56,90
Dgr.Schl.u.Shielth* D 67,90	Driemberger D 72,90
Dgr.Schl.u.Waterl* D 67,90	Othello* D 39,90
<b>Die Hard Trilogy* D 72,90</b>	Panzer Dragon* D 72,90
Die Pandora Akte* D 74,90	<b>Phantasmagoria 2*</b>
Die Siedler 2 D 69,90	Normality H 76,90
- Mission CD.1 D 31,90	Prince of Persia Col. H 26,90
D Stadt d. verl. Kind D 72,90	<b>Privateer 2* D 75,90</b>
<b>Discworld 2* D 79,90</b>	- The Darkening -
DSA3 Schatten u R. D 39,90	Privateer 2 Spec.* D 89,90
Down in the Dump* D 69,90	Puppen_Perl u Pist. D 67,90
Ea:charge2-Skyfor D 69,90	Rallye Racing 97 D 72,90
Einstein D 69,90	Rayman D 39,90
EF2000 Taktcom* D 36,90	Rebel Assault 2 D 79,90
EF2000+Taktcom* D 79,90	
Elechr. Arts Classic J. 29,90	
Elisabeth I D 66,90	
<b>Enemy Nations* D 52,90</b>	
Ecstafica 2* D 72,90	
F1 Grand Prix 2 E 69,90	
F1 Grand Prix 2 D 84,90	
F1 Manager 96 D 69,90	
F22 Lightning 2 E 72,90	
F22 Lightning 2* D 79,90	
FIFA Soccer 97* D 72,90	
Flottenmanöver* D 73,90	
Gamma 2 Spec. Ed. D 79,90	
Warcraft 2 - Exp. Set - Buch D 29,90	
Warcraft 2 Exp. Set D 29,90	
Warlord* D 69,90	
Wing Commandor 4 D 59,90	
Worms Spec. Ed. D 69,90	
Worms - Data+5 Extraleve D 69,90	
Worms Data Reinfor D 29,90	
Z D 71,90	
Zoo Tycoon D 71,90	
<b>Tomb Raider*</b> D 64,90	
Wir haben noch viele andere Spiele, Joysticks, Lösungen, Neu: Sony Playstation	

\* Bei Antezugschluss (06.11.) noch nicht lieferbar  
E englische Version N deutsches Handbuch  
D komplette deutsche Version  
Rachnahme + 10,90 +3,00 Zahlkartengebühr  
Vorkasse + 7,90  
Rechnung + 6,50 (Stanzkosten mit Kundennummer)  
Bei Annahmeverweigerung müssen wir 15,- berechnen  
IETUM und Preisänderungen vorbehalten  
Unfreie Sendungen können wir nicht annehmen.

Euer erster Auftrag führt euch in die Crystal Desert, gespickt mit metallischen Kristallen, die euer Radar verwirren. Dort sollt ihr euch mit einem Rebellen treffen und eine Basis finden. Zerstört als erstes den Javelin und Commando. Lauft dann Richtung Nav Alpha. Dort findet ihr einen Awesome. Ihr könnt vor Erreichen des Nav-Punktes aber auch, laut Anweisung, nach Nav Beta umschwenken. Dort steht euer gesuchter Kontaktmann. Greift nun in den Kampf um die Basis bei Nav Gamma ein, vernichtet sowohl Javelin, als auch Jenner und schützt danach den Hoovertruck vor dem weiteren angreifenden Jenner. Begebt euch dann zu Nav Delta.

Einkommen: 550.000 (4 Target, 6 Kills)  
Dieses Mal sollt ihr den Tyrannen Varus, einen DC-Commander, der sich in einem Javelin bei einer Feuerbasis aufhält, in die ewigen Jagdgründe schicken. Wartet bis ihr das Freizeichen der Rebellen erhaltet und bewegt euch dann hinter Centurion und Trebuchett her. Diese schalten sich nach einiger Zeit ab. Zerstört beide dann sofort, denn sie reaktivieren sich wieder, sobald einer beschossen wird. Wendet euch der Basis bei Nav Kappa zu und eliminiert zuerst die vier Türme und dann den deaktivierten Javelin. Macht sodann die Basis dem Erdboden gleich. Als nächstes nehmt ihr die zwei Türme und den Panther bei Nav Iota auseinander, identifiziert den Javelin und tötet Sho-Sa Varus. Der Basis ergeht es nicht besser, als der ersten. Eure Dustoff-Site ist bei Nav Lambda.

Einkommen: 875.000 (4 Target, 11 Kills)  
Es soll eine Lanze schwerer Mechs ausgeschaltet werden. Um die Sicherheit der Artillerie zu gewährleisten, vernichtet ihr Sentinel und Commando. Lauft nun Richtung Norden, bis ihr die Konturen von Mechs im Sandsturm entdeckt. Bewegt euch auf sie zu, bis sie sich aktivieren. Wenn die Artillerie die Mechs unter Beschuß nimmt, solltet ihr euch in keinen Nahkampf verwickeln lassen und feindlichem Beschuß ausweichen. Eigentlich sollte die Artillerie die Mechs leicht vernichten. Falls nicht, müßt ihr selbst sicherstellen, daß euer Missionsziel erfüllt wird. Sobald der Letzte zu Boden gegangen ist, ist die Mission beendet.

Einkommen: 350.000 (2 Target, 6 Kills)  
In dieser Mission riskiert ihr keinen eurer Mechs, denn ihr bekommt einen Stalker gestellt. Ihr sollt zwei Fahrzeuge beschützen. Vernichtet hierfür zuerst die zwei Panzer und dann, wenn ihr den zwei Fahrzeugen folgt, den Urban Mech und Panther. Um den Bonus zu erhalten, sollte das schnell gehen.

**Bei größeren Gefechten verliert man schnell den Überblick. Da heißt es dann seinem Wingmen vertrauen. Manchmal bringt euch aber auch eine kleine Veränderung der Waffe den entscheidenden Vorteil zum Sieg.**



### Zufallsgenerierte Mission

Nun müßt ihr eigentlich genug C-Bills besitzen, um den Catapult auf dem Markt zu kaufen. Rüstet den Catapult aus. Wer will, kann einen seiner leichten Mechs verkaufen.

### Unknown/Deep Strike (FC) KE

Auf Raselhague sollt ihr viele Mechs in einer Anlage zerstören. Hierfür vernichtet ihr bei Nav Alpha Clint und Cicada. Stellt euch dann direkt vor einen Mech in der Anlage und vernichtet ihn schnell. So verfährt ihr auch mit dem Jenner, Centurion, Urban Mech, Commando, Javelin, Assassin und Whitworth. Erledigt das ohne euren Partner, da sich im gegenseitigen Feueraustausch sonst ein Mech nach dem anderen aktiviert, und sie euch ins Kreuzfeuer nehmen. Lauft danach zum Landungsschiff bei Nav Beta zurück.

Einkommen: 825.000 (1 Target, 9 Kills, Contract)

### Unknown/Deep Strike (DC) E

Nun führt ihr auf New Ivaarsen einen Guerilla-Kampf, um dem DC zu einigen Vorteilen bei Verhandlungen von Grenzstreitigkeiten zu verhelfen. Jägereinsatz ist nicht möglich. Ihr sollt eine Basis, deren Verteidigung durch eine Scout-Mechlanze unbrauchbar machen. Zerstört zuerst die Windkraftanlage bei Nav Omicron. Die zwei Türme bei der Basis haben daraufhin keine Energie mehr. Lauft nun zur Basis bei Nav Phi und zerstört die Türme und den gesamten Komplex. Als nächstes taucht die vom Angriff unterrichtete Scoutlanze auf. Sie besteht aus einem Panther, einem Mongoose, einem Assassin und einem Sentinel. Wenn ihr sie vernichtet habt, tauchen auf eurem Radar noch vier

Als nächstes identifiziert ihr das Rising Sun Hotel, welches auf der rechten Seite zu finden und unten herum beleuchtet ist. Es wird nachher die Aufmerksamkeit von den Fahrzeugen ablenken. Bewegt euch nun schnell in Richtung Westen, wo ihr ein "FC" Landungsschiff findet. Zerstört es. Sobald die zwei Trucks Nav Alpha erreicht haben, aktivieren sich ein Orion und ein Javelin, die sich auf den Weg zum Landungsschiff machen, ein Atlas nimmt euch und ein Urban Mech das Hotel unter Feuer. Zerstört alle Mechs, begeben euch danach zu Nav Beta zurück und wartet auf die Ankunft der beiden Trucks. Der Planet ist nun DC-frei.

Einkommen: 2.400.000 (2 Target zu je 300.000, 2 Bonus, 8 Kills, Contract)  
Vom Feld gerettet: 1 PNT-9R PANTHER, 2 MLaser, 1 Autocannon/20  
Der Aerotech Jesse Winfield steht mit einem leichten Jäger zur Verfügung.

### Multiple Worlds/Garrison (Jandex Corporation) KE

Diese Mission ist eine Falle von Piraten, um eure Mechs zu erbeuten. Wenn ihr in der Missionszone abgeworfen werdet, befinden sich ein Urban Mech und ein Flashman in eurer Nähe. Vernichtet sie wie auch die zwei Panther, die nach einer kurzen Zeit eintreffen. Begeben euch dann zum Nav-Punkt Delta. Einkommen: 250.000 (1 Target, 1 Bonus, 4 Kills)



Savanna Master auf. Sie sollten jedoch kein großes Problem sein. Ist die Gegend feindfrei, wartet Nav Rho auf euch.

Einkommen: 600.000 (3 Target, 1 Bonus, 10 Kills)

Vom Feld gerettet: 1 ASN-101 ASSASSIN  
Ihr sollt eine feindliche Basis zerstören. Wenn ihr eure Freunde die Trucks zerstören laßt, senden sie keinen Hilferuf und Sentinel & Panther aktivieren sich erst später. Lauft links an den Pillars vorbei und erledigt den Stalker, der sich beim Erreichen der Basis aktiviert. Zerstört nun den wartenden Flashman, dann Basis. Sobald das letzte Gebäude fällt, erhaltet ihr Deckung von zwei Hubschraubern. Bevor diese die zwei deaktivierten Mechs erreichen und sie so aktivieren würden, nutzt lieber die Aktivationszeit um anzugreifen, während sie noch hilflos sind. "Flieht" nun zu Nav Epsilon.

Einkommen: 300.000 (1 Target, 1 Bonus, 6 Kills)

In dieser letzten Mission sollt ihr von New Ivaarsen evakuiert werden. Vernichtet Mongoose und Jenner. Lauft in Richtung Nav Rho, biegt aber vorher links ab und überquert den Canyon, indem ihr auf der einen Seite schräg hinunter lauft und auf der entgegengesetzten bei einer Abflachung direkt wieder hinauf. Wenn ihr den oberen Rand erreicht, aktivieren sich ein Zeus und ein Thug. Den Zeus beschäftigen eure Freunde, während ihr den Thug alle macht. Falls beide Mechs erledigt sind, geht zurück zur Brücke und pulverisiert Crab und Assassin. Nun haltet nach einem weißen Band ausschau, das am Boden nach Süden läuft. Bewegt euch auf ihm nach Süden und ihr werdet rechts der Straße einen Jeep erreichen, der gleichzeitig auch das Missionsende darstellt.

Der Bonus fürs Erreichen des Landungsschiffs geht zwar flöten, doch ergibt sich dadurch ein neues Target, also 50.000 mehr.

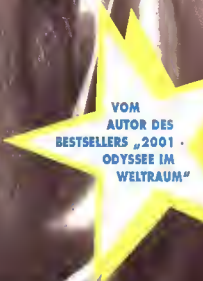


Auch Clan-Mechs könnt ihr steuern



ES wirft so viele Fragen auf, daß selbst Allwissende anfangen zu zweifeln.

© 1994 and the design's trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. Windows is a registered trademark of the Microsoft Corporation.



VOM AUTOR DES BESTSELLERS „2001 - ODYSSEE IM WELTRAUM“

# Rendezvous im WELTRAUM

**ES KOMMT ZUR ERDE. WAS WILL ES VON UNS? IST IHM DIE MENSCHHEIT EGAL? WIRD ES UNSER SCHICKSAL BESTIMMEN? FINDEN SIE ES HERAUS!**

Direkt inspiriert durch die legendären Bücher von Arthur C. Clarke und Gentry Lee hinterfragt RENDEZVOUS IM WELTRAUM das egozentrische Weltbild, nach dem es außer uns kein Leben im Weltraum gibt. Ihre Aufgabe ist es nicht, die Menschheit zu retten – das wäre zu einfach! Genießen Sie eine fantastische Story mit Video-Sequenzen, begleitet von hervorragenden Soundtracks, sowie über 3.000 Hintergrundgrafiken und 3-D-Figuren.



**DIE LÖSUNG LIEGT AUF DER HAND ... SIE MÜSSEN SIE NUR FINDEN!**  
PC CD ROM - DOS & WINDOWS® 95

**KOSTENLOSE SIERRA-KATALOG-CD-ROM**

SIERRA COKTEL Deutschland, Robert-Bosch-Str. 32, D-63303 Dreieich

RAM1110D

Name: .....  
 Straße: .....  
 PLZ/Ort: .....



SIERRA®

Einkommen: 2.350.000 (2 Target, 6 Kills, Contract)

Den erheuteten Assassin könnt ihr aufgrund seiner geringen Modulkapazität (Zuladung) ruhig verkaufen und euch stattdessen den Bombardier zulegen. Hierfür, falls nicht vorher schon getan, einen der leichten Mechs verkaufen. Heuert nun Jennifer Brockton und gegebenenfalls Hans O'Malluki an.

**Meachom/Training (FC) E**

Beschützt einen Prinz auf seinen Spaziergängen. Lauft immer dem Prinz hinterher. Sobald er stehen bleibt, besucht ihr den nächsten Nav-Punkt. Der Prinz führt euch so zuerst nach Nav Beta zu einem JägerMech und einem Whitworth und dann nach Nav Delta zu einem Jenner und einem Whitworth. Wenn ihr alle Nav-Punkte besucht habt und der Prinz noch lebt, heget euch zur Dustoff-Site bei Nav Epsilon. Wenn der Prinz dort stehenbleibt erledigt ihr ihn, bevor ihr den Nav-Punkt erreicht, um eure Mission zu schaffen! (Kleiner Bug am Rande).

Einkommen: 1.000.000 (1 Target, 1 Bonus, 4 Kills, Contract)

**Raselhague/Capture (FRR) E**

Ein Commander der Streitkräfte der FRR meutert mit seiner untergehenden Lanze. Ihr sollt ihn lebend zurückbringen und seine Lanze eliminieren. Lauft in Richtung Nav Beta, in dessen Gegend sich der Thug des Commander aufhält. Wenn er sich aktiviert, schießt ihr ihm sofort ein Bein ab. Seine Lanze, bestehend aus einem Panther, einem Commando und einem Assassin. Sobald das Bein ab ist, ist die Mission beendet. Vorsicht Zeitlimit.

Einkommen: 825.000 (1 Target, 1 Bonus, 3 Kills, Contract)

**Coventry/Garrison (FC) E**

Der Schutz einer medizinischen Anstalt wird euch in eure zuverlässigen Hände gelegt. Sofort nach Missionsbeginn lauft ihr an der Hauswand gen Süden und ändert eure Richtung gegen Osten, wenn ihr die Ecke erreicht. Laft nun auf die linke Seite des Berges vor euch zu. Nach einer Weile tauchen zwei Fahrzeuge auf, die ihr in Ruhe laßt. Das dritte Fahrzeug, das ihr seht, ist das gesuchte. Untersucht es und vernichtet es hinterher. Als nächstes greifen aus derselben Richtung ein Sentinel und zwei unbekannte Mechs an. Zerstört sie und eure Missionsziele und der Auftrag sind erfüllt.

Einkommen: 800.000 (2 Target, 1 Bounty, 3 Kills, Contract)

**Die Missionen um die Arenen auf Solaris gehören nicht nur spielerisch zu den Highlights von Mechwarrior 2: Mercenaries**



Einkommen: 1.675.000 (1 Target, 3 Kills, 3/5 Contract)

Falls euer Aerotech schon wieder verpufft ist, steht Reggie Faust zur Verfügung. Er hat die bis jetzt schlagkräftigste Maschine.

**Liezen/Escort Duty (FRR) E**

Ihr beschützt einen Eiswürfel vor der Zerstörung durch von bösen Leuten angeheuere Söldner. Er soll Wasser auf einen trockenen Planeten bringen. Alle Missionen finden im Weltall statt. Ihr seid also wesentlich schneller als sonst und driften in den Welt-raum, wenn ihr nicht auf der Eisfläche bleibt.

Ihr sollt die Commando-Brücke vor den Angriffen feindlicher Jäger schützen. Jäger, die sie angreifen, werden von euch abgelenkt. Zerstört alle 6 Aerotechs.

Einkommen: 850.000 (2 Target, 6 Kills, 1/5 Contract)

Ihr sollt für die weitere Durchführbarkeit des Plans "Eiswürfel auf Planet" sorgen. Das gegnerische Sprungschiff sendet einen Störimpuls aus, der eure Erfassung teilweise unterbindet. Vor euch setzt ein Landungsschiff einen Crah ab. Wenn möglich vernichtet ihn, ihr habt keine Zielerfassung. Als nächstes zerstört die zwei Magnettaue, die das Landungsschiff auswirft, um den Kurs des Eisbrockens zu ändern. Einige Zeit später greifen zwei Aerotechs den Antrieh an. Vernichtet zuletzt auch sie.

Einkommen: 825.000 (2 Target, 1 Bonus, 3 Kills, 1/5 Contract)

Ihr erfahrt, daß trotz eurer Bemühungen bereits Feinde an Bord sind. Sie befinden sich in einer Höhle, aber nicht mehr lange. Ihr habt keine weitere Unterstützung, drei schnelle Feinde und nur geringen Platz. Das alles macht die Mission recht schwer. Sobald ihr Flashman, Commando und Crah vernichtet habt, kann die Atomombe, die sie gelegt haben, entschärft werden. Vorsicht Zeitlimit.

**Zufallsgenerierte Mission  
Zufallsgenerierte Mission  
Zufallsgenerierte Mission**

**Gravenhague/Planetary Assault (DC) E**

Ihr sollt gegen die Dread Legion losschlagen, die einfach einen Planeten annektiert hat. Später wird hekannt, daß sich dort ein Sternenhund-Depot befindet, das einiges wert ist. Als erstes braucht ihr Wasser und die Dread Legion möglichst keines. Demzufolge erohert ihr ihre Wassertanks. Bei den Wassertanks stehen ein Hunchhack und ein Catapult. Wenn ihr nah genug an die Siedlung herangeht, aktivieren sie sich und greifen euch an. Sobald Crah, Sentinel und Assassin terminiert sind, greifen die heiden die Wassertanks an. Hindert sie daran und zerstört sie vielleicht schon vorher.

Einkommen: 1.050.000 (1 Target, 1 Bonus zu 300.000, 1 Bounty, 5 Kills, 1/6 Contract)

Vom Feld gerettet: 1 HKB-4G HUNCHBACK

Ihr sollt einen Canyon halten, den die Dread Legion zur Evakuierung braucht. Zerstört zuerst den Jenner. Während eure Kollegen das Landungsschiff angreifen, vernichtet ihr den Hunchhack und untersucht den Catapult. Wer Lust/Zeit hat, auf den warten noch ein Thug und ein Centurion.

Einkommen: 875.000 (2 Target, 1 Bonus, 5 Kills, 1/6 Contract)

In der letzten Mission sollt ihr schließlich den Rest der Dread Legion vertreiben. Ein Centurion, Crah und Flashman warten in einen alten Schiffsrumpf auf euch. Sie unter-



breiten euch das Angebot, das Doppelte wie das DC zu zahlen, wenn ihr sie in Ruhe laßt. Solltet ihr annehmen, wollen euch die zwei DC-Mechs Dracon & Thug aufhalten. Wenn nicht, zerstört die drei DL-Mechs und gebt zu Nav Alpha. Entscheidet nun selbst, nachweisen kann man euch gar nichts.

Einkommen 1: 2.175.000 (1 Target, 3 Kills, 4/6 Contract)

Einkommen 2: 4.000.000 ("Contract")

Ihr könnt nun Jenner & Panther verkaufen und euch den Atlas zulegen. Es steht der Aerotech Arthur Dankings mit einer 100t Stuka zur Verfügung.

### New Caledonia/Planetary Defense (FRR) E

Last Hope, eine friedliche Siedlung, ist überfallen und niedergebrannt worden. Übt nun an den Piraten von Hendrik Grimm Oberon III Rache. Seine Lanze besteht aus Catapult, Clint, Trebuchet und Whitworth. Ein Clan Wolf Landungsschiff nimmt euch noch unter Feuer. Weicht seinen Schüssen aus. Seine Zerstörung ist nicht notwendig. Wenn alle Mechs vaporisiert sind, ist Feierabend.

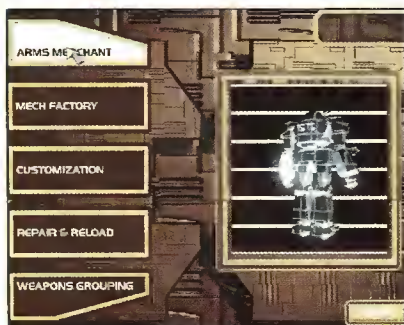
Einkommen: 950.000 (1 Target, 4 Kills, Contract)

### Zufallsgenerierte Mission

#### Raselhague/Garrison (FRR) KE

Schützt eine HPG-Station vor Söldnern. Lauft zuerst direkt nach Süden, wo ihr bald drei abgeschaltete Mechs, Urban Mech, Vindicator & Trebuchet, findet. Eine Weile später kommt noch ein Trebuchet hinzu. Wenn ihr wieder sorgenfrei seid, begeben euch zu Nav Alpha auf dem Hügel und vernichtet den dortigen Clint. Vorsicht Zeitlimit.

Einkommen: 1.225.000 (2 Target, 5 Kills, Contract)

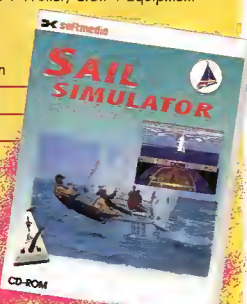


In solchen Menüs werden die Mechs gekauft bzw. Aufträge ergattert

# Segeln am PC!

Neu: Sail Simulator 3.0. Inklusive 10-m-Motoryacht!

- 8 authentische Reviere in bestechender 3-D-Grafik
- Einstellmöglichkeiten für Wind + Wetter, Crew + Equipment
- satter Stereoesound
- 8 Originalboote zur Wahl
- über 10 Min. Videosequenzen



Sail Simulator 3.0

DM 149,- (unverb. Preisempf.)

Best.-Nr. 3-7688-9508-4

- Sail Simulator 3.0 inkl. Steuerinheit DM 198,- (unverb. Preisempf.) Best.-Nr. 3-7688-9509-2
- Update von Version 2.1 auf 3.0 sowie weitere Reviere- und Boots-sets auf Anfrage erhältlich.

**Systemanforderungen:**

Windows ob 3.1., 486 DX 66 MHz, 8 MB RAM, S-VGA, Auflösung 800 x 600 dpi, 256 Farben, 5 MB freier Speicherplatz, Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk, MS-kompatible Soundkarte und Maus.

softmedia  
SIMULATIONSPROGRAMME

## Klar zum Ordern?

Sie haben die Wahl:

- ▶ **Per Telefon:** Unsere Bestell-Annahme erreichen Sie rund um die Uhr unter **0521/559-292** und **0521/559-295**
- ▶ **Per Fax oder Post:** Mit dem Bestellschein. Einfach faxen: **0521/559-114**. Oder per Post abschicken an: Delius Klasing Verlag • Postfach 10 16 71 • D-33516 Bielefeld
- ▶ **Im Handel:** Unter der obengenannten Bestell-Nr. bekommen Sie Sail Simulator natürlich auch im Buch- und Fachhandel.

Direktbestellung in Österreich über Freitag-Berndt & Antaria KG. Tel.: 0222/533-20 94, Fax: 0222/533 - 86 85  
Direktbestellung in der Schweiz über Nepton Verlag. Tel.: 071/664 20 20, Fax: 071/664 20 23.

## Bestellschein softmedia

**Hiermit bestelle ich:**

- Exemplare von Sail Simulator 3.0 auf CD-ROM zum Preis von je DM 149,-
  - Exemplare von Sail Simulator 3.0 auf CD-ROM inkl. Steuerinheit zum Preis von je DM 198,-
- Versandkosten:** Die Versandkosten betragen DM 6,95 (Ausland 15,-). Per Nachnahme zusätzlich DM 3,-. Ab DM 500,- Bestellwert liefern wir frei Haus. **24-Stunden-Service:** Bei Bestellungen, die wochentags bis 12.00 Uhr bei uns eingehen und per Bankzug/Scheck beglichen werden, liefern wir gegen einen Aufpreis von DM 6,- innerhalb von 24 Stunden.

Name, Vorname \_\_\_\_\_  
 Straße, Nr. \_\_\_\_\_  
 PLZ, Ort \_\_\_\_\_  
 Datum, Unterschrift  
 Was möchten Sie zahlen?  
 per beliebigem Verrechnungsscheck  per Nachnahme (nur in Deutschland möglich)  
 bequem per Bankzugang (nur mit deutscher Bankverbindung möglich).  
**Meine Bankverbindung:**  
 Name des Kreditinstituts \_\_\_\_\_  
 Konto Nr. \_\_\_\_\_ BLZ \_\_\_\_\_  
 Datum, Unterschrift \_\_\_\_\_ Power Play

**Solaris VII/Championship Games E**

Panem et circenses. Werdet Champion von Solaris in einem modernen Gladiatorenkampf. Mech Heil. Die Regeln sind einfach, seid der Letzte, der noch steht.

In der Arena-4-Cross kämpft ihr gegen einen Victor, Awesome und Bombardier. Victor und Bombardier greifen euch an, der Awesome den Bombardier. Schießt zuerst dem Victor die Arme ab und helft dann dem Awesome bei der Zerstörung des Bombardier. Vernichtet danach den Awesome und schließlich den Victor. Es empfiehlt sich nicht, den langsamsten Mech zu nehmen, da euch die Schüsse des Awesome ganz schön einheizen können. Einkommen: 1.175.000 (1 Target, 3 Kills, Contract)

Vom Feld gerettet: 1 AWS-8Q AWESOME Der zweite Kampf findet in der Arena Neon Grid statt. Ihr werdet von einem Thug, dem ihr zuerst die Arme amputiert, und von einem Stalker angegriffen, der jedoch recht schnell vom Atlas aus dem Verkehr gezogen wird. Der Atlas wendet sich nun dem Thug zu. Weicht dessen Schüssen aus bis er eliminiert ist. Nun nehmt den Atlas auseinander. Einkommen: 1.175.000 (1 Target, 3 Kills, Contract)

Vom Feld gerettet: 1 THG-10E THUG Das Finale findet in der Arena Iron Skull Mountain statt. Der Atlas hat es auf euch abgesehen. Victor und Stalker auf den Atlas. Bleibt immer auf der anderen Seite des Skull. Sobald der Atlas vernichtet ist, wendet sich der Stalker euch zu, und der Victor dem Stalker. Benutzt dieselbe Taktik wie zuvor beim Atlas. Zurück bleibt der Victor, den ihr dann angreift und zerstört. Nun seid ihr Champion von Solaris, obwohl zwei angekündigte Gegner gefehlt haben. Einkommen: 2.175.000 (1 Target, 3 Kills, Contract)

Vom Feld gerettet: 1 ZEU-6S ZEUS, 1 STK-3F STALKER

Kauft nun das Heatsink-Upgrade und die CASE ein. Kauft den weiteren Atlas ein, indem ihr den Thug verkauft. Es steht der Aerotech Arvin Utchakov und der Pilot Sean McMiller zur Verfügung. Nun beginnen die Kämpfe gegen die Clans.

**Peripherie Worlds/Battle (FC) E**

Schützt einen Urban Mech und einen Trebuchet vor den Angriffen von Jenner IIC, Feuervogel, Rotfuchs, Phantom und Waldwolf, die allesamt aus 120° geführt werden.

Einkommen: 1.300.000 (1 Target, 1 Bonus, 1 Bounty, 5 Kills, Contract)

**Zufallsgenerierte Mission**

**Sigurd/Deep Strike (FRR) KE**

Willkommen auf der Heimatwelt von Lori Kalmar (s. BattleTech Band 1-3). Zerstört die Piraten und flieht vor den Clans.

Eigentlich solltet ihr nur Piraten und ihre Basis ausschalten, doch kommen die Clans dazwischen. Lauft Richtung Nav Alpha und dann um den zweigehörnten Berg herum. Auf der anderen Seite findet ihr die Basis, einen Panther, Orion und Catapult. Desweiteren hält sich noch ein Jäger in der Gegend auf, den ihr vernichten könnt. Wenn alle Mechs zerlegt sind, ebnet ihr die Basis ein. Lauft dann zu eurem Landungsschiff bei Nav Beta. Ehe ihr es erreichen könnt, werdet ihr von einer Nova, einer Nemesis und einer Sturmkrähe angegriffen. Zerstört sie. Derweil wird euer Landungsschiff von anderen Mechs ausgeschaltet. Hierbei handelt es sich um Waldwolf, Henker und Nemesis. Ihr könnt alle zerstören, müßt aber nicht. Der Einsatz ist beendet, wenn der letzte der ersten Drei ins Gras gebissen hat.

Einkommen: 325.000 (1 Target, 9 Kills) Eure Flucht wurde geplant, allerdings steuert ihr nur einen Luftkissenpanzer. Als erstes jagt die beiden Kühltürme in die Luft. Nach der Explosion, aus deren Einflußbereich ihr euch entzogen habt, greift ihr zunächst den Feuervogel und dann Rotfuchs an. Zerstört die beiden Lasertürme und fährt dann Richtung 300-330° den Canyon entlang, biegt Richtung Westen und somit zu Nav Beta ab. Schließlich müßt ihr die Erste rechts (F3) abbiegen und nur noch dem Lauf des Canyons zu Nav Gamma folgen. Dort wartet ein weiterer Rotfuchs. Bei den Rotfüchsen zielt ihr am besten auf die Arme. Die Mission ist irgendwie leicht schwer. Um den

begleitenden Truck braucht ihr euch nicht zu kümmern, außer er stört euch beim Manövrieren. Benutzt dann Alt-S.

Einkommen: 400.000 (2 Target, 1 Bonus, 6 Kills)

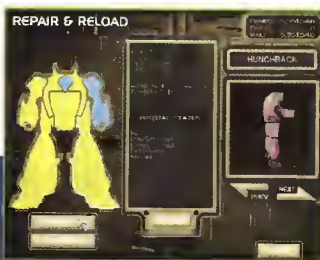
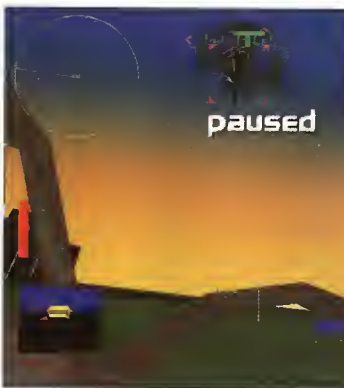
Diese Mission hat einen kleinen Bug. Sucht euch einen schnellen Mech aus, schafft dem Flashman den Rotfuchs vom Hals und lauft zu Nav Alpha weiter. Dort zerstört ihr Sturmkrähe und Nova, bevor das Landungsschiff weiterfliegt. Zu schaffen, indem Krähe erst ein Bein verliert, die Nova durch direkten Torsoschuß eliminiert wird und dann das letzte Bein ebenfalls verschwindet. Das war's, die Mission ist anders nicht zu schaffen. Ohne Bug und mit Patch könnt ihr euch vermutlich mehr Zeit lassen. Zerstört Rotfuchs und Nova, sowie bei Nav Alpha Nova und Sturmkrähe. Stellt euch der Herausforderung des Kriegsfalken bei Nav Beta und gewinnt. Nemesis und Naga bei Nav Beta brauchen nicht zerstört werden. Das wird es dann wohl gewesen sein.

Einkommen: 3.175.000 (1 Target, 3 Kills, Contract[wider Willen der FRR])

Es steht der Aerotech John Gutierrez und die Piloten Jack Chandler und Matt Mamias zur Verfügung.

**Zufallsgenerierte Mission**

Der Atlas-1K und der Mauler, die zum Verkauf stehen, haben XL-Reaktoren, also mehr freien Tonnageraum. Nun solltet ihr eigentlich für alle kommenden Kämpfe bestetns-ausgerüstet sein.



Dieser Mech hat in dem letzten Kampf wohl einige Treffer einstecken müssen. Dank ausreichender finanzieller Mittel ist diese Reparatur aber kein größeres Problem.



## Zufallsgenerierte Mission Zufallsgenerierte Mission

### Wolcott/Garrison (DC) E

Hohiro Kurita, Thronfolger des DC, kämpft mit viel List und Tücke gegen den Clan Smoke Jaguar. Es wurden viele Täuschkörper ausgelegt. In 1. & 3. Mission habt ihr deswegen haufenweise rote Punkte auf eurem Radar.

Da die Mechs in Landungsschiffen recht wehrlos sind, soll zuerst die Landung von möglichst vielen Schiffen verhindert werden. Ein Hubschrauber legt an den Landestellen Minen aus. Ihr braucht euch also nicht um die runden Schiffe zu kümmern. Bei Nav Alpha erwarten euch eine Nova und ein Rotfuchs, bei Nav Beta ein Waldwolf und eine Nemesis, bei Nav Gamma schließlich ein Kriegsfalke. Zerstört alle und das aggressive Landungsschiff bei Nav Gamma.

Einkommen: 400.000 (1 Target, 1 Bonus, 10 Kills)

Vom Feld gerettet: 4 ER SLaser(C)

Trotz eurer Bemühungen haben viele Mechs den Boden erreicht und ihr sollt deshalb eine Nachschubbasis beschützen. Bleibt in der



### Exzellente - wie aus dem Lehrbuch

Nähe und achtet auf sich neu aktivierende Mechs, die ihr sofort von ihrem Ziel ablenkt und ausschaltet. Es erscheinen eine Nova und ein Feuervogel, Pause, zwei Rotfüchse, Pause, ein Waldwolf, Pause und ein Bluthund. Außerdem werdet ihr von zwei Jägern behelligt, um die sich aber die SAM der Basis kümmert.

Einkommen: 300.000 (1 Target, 8 Kills)

Vom Feld gerettet: 1 FEUEROGEL, 2 Pulse SLaser(C), 1 Pulse MLaser

Ihr sollt die Lanze des gegnerischen Commanders Osis eliminieren. Um die 4 Elementare am Anfang und den weiteren aus Süden

zu erledigen, solltet ihr LRM-bestückte Mechs mitnehmen. Laßt am besten die Freunde den Job erledigen, während ihr dem Kampfgeschehen ausweicht. Macht euch dann auf den Weg zu Nav Zeta. Auf eurem Weg werdet ihr von 2 Rotfüchsen angegriffen. Beim Nav-Punkt findet ihr dann noch eine Nemesis, einen Henker und den Kriegsfalke des Commanders. Solltet ihr den 5. Elementar durch Fluggerät beseitigen lassen wird selbiges vom Henker angegriffen.

Einkommen: 8.350.000 (1 Target, 10 Kills, Contract)

Am besten verkauft ihr nun den Feuervogel. Auf dem Markt finden sich viele schwere Mechs und jede Menge Energiewaffen. Falls ihr Nachschub an Flugkünstlern braucht, steht euch Karl Doogan zur Verfügung.

### Unzmarkt/Extraction (FRR) E

Da der FRR gegen Clans kampferprobte Krieger fehlen, sollt ihr drei beschäftigten Mechs aus der Patsche helfen. Vernichtet zuerst die Naga und dann den Bluthund. Bei Nav Alpha findet ihr die Mechs. Untersucht einen und sie machen sich auf den Weg zum Landeplatz. Mit ihnen aktiviert sich noch ein

# Fußball? oder...



Deutschland: Samstag 19.30 Uhr

Waldwolf, den ihr schnell zerstört und euch dann auf den Rückweg zum Startpunkt macht. Vorsicht Zeitlimit.

Einkommen: 1.175.000 (1 Target, 3 Kills, Contract)

Vom Feld gerettet: 2 ER PPC, 6 MLaser

### Unknown/Deep Strike (FRR) E

Ein Landungsschiff der Clans wurde abgeschossen. Die Clans sollen es nicht zurückerhalten. Zerstört es also oder erobert es, indem ihr alle Feinde dort besiegt. Greift den Jäger erst ganz zum Schluß an. Lauft zur linken Seite der "Landestelle". Dort findet ihr zwei, euch den Rücken zuehende, Mechs, ein Phantom und einen Waldwolf. Wenn sie Geschichte sind, hat sich bestimmt schon die Sturmkrähe auf der anderen Seite aktiviert. Eine kurze Zeit später kommt ein zweites Phantom hinzu. Wenn nun auch der Jäger nicht mehr am Himmel kreist, ist das Landungsschiff euer. Solltet ihr euch dazu entschließen das Schiff zu zerstören, bleibt ca 630m entfernt stehen und zerstört es seelenruhig mit Fernwaffen.

Einkommen: 1.175.000 (1 Target, 5 Kills, Contract)

Vom Feld gerettet: 2 ER PPC(C), 2 ER LLaser(C)

### Unknown/Deep Strike (FRR) KE

Ihr sollt sechs Jäger hinter den feindlichen Linien solange beschützen, bis alle gestartet sind und ein Landungsschiff vor euch niederlegt. Die vier feindlichen Jäger verlassen ohne euer Zutun aus ungeklärten Gründen den Himmel schon sehr früh. Wartet also, bis sich alles von selbst erledigt hat und begehbt euch zum Landungsschiff.

Einkommen: 1.250.000 (1 Target, 1 Bonus, 4 Kills, Contract)

### Last Frontier/Raid (DC) E

Es geht darum, fürs DC den Clans einen ihrer Mechs zu entreißen und gegebenenfalls selbst zu behalten. Alle Missionen führt ihr ohne Lanzenkameraden durch.

Als erstes muß der Feind abgelenkt werden. Hierzu sollen in einer recht schweren Operation zwei bis drei Objekte an verschiedenen Nav-Punkten eingegeben werden. Wer nur das Target erreichen möchte, zerstört aus einiger Entfernung das Ziel bei Nav Gamma und dann sowohl Schwergewicht als auch den Bluthund bei Nav Beta. Danach werden die Gebäude dort abgerissen und ihr geht zurück zu Nav Delta. Wer die Boni erhalten möchte, zerstört erst die zwei Feuervögel und den Kodiak bei Nav Alpha aus der Ferne, dann Kodiak und Grizzly bei Nav Gamma.



### Der Waffenhändler verlangt unverschämte Preise für seine Waren

Als nächstes sind Schwergewicht und Bluthund bei Nav Beta euer Ziel. Schließlich halten sich zwischen Beta und Alpha noch ein Henker und ein Gargoyle auf. Nachdem die Karte feindfrei ist, sind die drei Targets auch nicht mehr vor euch sicher. Um die abgeschalteten Mechs vorher zu sehen, benötigt ihr die Infrarotabtastung.

Einkommen: 425.000 (1 Target, 2 Bonus, 9 Kills)

Ihr sollt euch den Weg zum Clanmech freikämpfen. Zerstört deshalb zuerst die beiden Feuervögel vor euch und kümmert euch anschließend um die zwei Jäger. Bei Nav Delta ist ein Henker, den ihr beseitigt, und euer Ziel, ein Kodiak. In der Nähe von Nav Beta steht ein Schwergewicht und bei Nav Gamma halten sich ein Kodiak und ein Grizzly auf. Sie können zerstört werden, was aber nicht nötig ist.

Einkommen: 400.000 (2 Target, 8 Kills)

Nun führt ihr einen Kodiak und müßt euch entscheiden, euren Kontrakt zu erfüllen oder dieses nette Spielzeug zu behalten. Der Mech ist allerdings einiges mehr Wert, als der Kontrakt. Laßt die DC-Mechs den Kampf schlagen, während ihr zuseht und fliehende Mechs zerstört. Nun begehbt euch entweder zum Landungsschiff, um euren Kontrakt zu erfüllen, oder zerstört die zwei Draconis Combinat-Mechs und dann das wehrhafte Schiff. Wenn ihr euch für letzteres entschieden habt, lauft anschließend zu Nav Alpha. Auf eurem Weg dorthin stellen sich euch ein Kodiak und ein Grizzly, anscheinend Symbionten, in den Weg. Sobald diese Gefahr gebannt ist, könnt ihr auf der rechten Seite der Bergansammlung bei eurem Landungsschiff noch zwei Feuervögel und einen weiteren Kodiak finden. Wenn ihr euer Landungsschiff erreicht, ist diese Operation beendet.

Einkommen 1: 4.250.000 (2 Target, 2 Kills, Contract)  
Einkommen 2: 475.000 (3 Target, 7 Kills [logischerw. nur Clan]) + 1 KODIAK

### Luthin/Planetary Defense (DC) E

Kämpft mit um die Hauptstadt des DC an der Seite von den Kell Hounds, Wolfs Dragern und mehreren Schwerter des Lichts Regiments. Diese Schlacht bestimmt das Fallen oder das Stehen der Inneren Sphäre in diesem Krieg. Die ersten zwei Missionen sind nicht so gut für Aerotechs geeignet, weil es sich um Stadtgebiet handelt.

Das städtische Umland soll von allen Feindmechs gesäubert werden, falls notwendig sollt ihr alle Nav-Punkte absuchen. Wartet, bis ihr den Befehl zum Angriff erhaltet. Wenn ihr Glück habt werden Henker, Kriegsfalke und Nemesis von den Bomben zerrissen, falls nicht, beseitigt die Reste. Am besten gebt ihr den Befehl Alt+W, dann greifen eure mit LRMs bestückten Freundmechs gleich auch die abgeschalteten Elementare an, die sich im Umfeld von Nav Alpha und eurer Startposition befinden. Patrouilliert Nav Alpha und es aktivieren sich zwei Elementare, sobald ihr Nav Beta erreicht, aktivieren sich die restlichen zwei. Zerfetzt sie und kümmert euch nun um den Kriegsfalke, die Nemesis und das Schwergewicht, die sich entweder aktivieren, wenn einer zerstört oder Nav Gamma patrouilliert wird. Die Mission ist beendet, wenn alle Feinde eliminiert sind. Wenn möglich besucht alle Nav-Punkte wegen der Bonusse.

Einkommen: 475.000 (1 Target, 1 Bonus, 11 Kills)

Vom Feld gerettet: 1 ER PPC(C), 1 ER LLaser(C), 2 ER MLaser(C), 1 Ultra AC/20(C), 2 Streak SRM-6(C)

Der Nav-Punkt Alpha soll gehalten werden. Entfernt euch im Kampf nicht weiter als 250m von ihm. Laßt zuerst den DC-Mauler vorbei und greift dann Rotfuchs und Nova, pause, Sturmkrähe und Waldwolf, pause, Schwergewicht, pause, und Kriegsfalke an und schickt sie in die Ewigen Jagdgründe. Einkommen: 350.000 (2 Target, 6 Kills)

Vom Feld gerettet: 1 ER LLaser(C), 1 Ultra AC/20(C), 1 Streak SRM-6(C)

Ein feindlicher Commander soll gefunden und getötet werden. Er hält sich bei Nav Gamma in einem Cauldron auf. Bei ihm befindet sich ein Schwergewicht. Außerdem könnt ihr alle Teile, die am Boden liegen, in der Satellitenansicht grau, zerstören sowie alle Feindmechs eliminieren, was jeweils einen Bonus wert wäre. Bei Nav Alpha halten sich ein Rotfuchs und eine Nova auf, bei Nav Beta eine Nemesis und eine Naga. Ich habe allerdings nie weitere Feindmechs oder alle Teile gefunden.



Einkommen: 450.000 (2 Target, 2 Bonus, 6 Kills)

Vom Feld gerettet: 1 ER PPC(C), 1 ER LLaser(C), 2 ER MLaser(C), 1 Ultra AC/20(C), 2 Streak SRM-6(C)

Willkommen in der allerletzten Mission dieses Spiels. Der Auftrag an sich ist einfach: zerstört alle Feindmechs. Wenn auch der Auftrag einfach ist, die Durchführung ist es nicht mehr so ganz. Sobald der erste Elementar, den ihr am Anfang in die Erfassung bekommt, zerstört wurde, aktivieren sich die Nemesis, der Waldwolf und der Höllenbote. Wenn hier der Letzte zerstört wurde, aktivieren sich im Norden ein Bluthund und eine Sturmkrähe. Wenn auch hier der Letzte vernichtet ist, aktivieren sich im Norden noch zwei Cauldron und ein Kriegsfalke. Ein Tip: Laßt einen der ersten drei Mechs mit abgeschossenem Bein übrig, dafür habt ihr Zeit, solange sie noch nicht aktiviert sind, und schießt dann allen anderen Mechs, sowohl im Norden als auch im Süden, je ein Bein ab. Wenn alle so wehlos gemacht wurden, könnt ihr sie genüßlich verspeisen.

Einkommen: 10.475.000 (2 Target, 11 Kills, Contract)

Auch bei Mercenaries gibt es wieder Cheat-Codes, Thorsten Demski aus Rheine hat sie alle herausgefunden und eingesandt. Aktiviert werden sie wieder mit der Tastenkombination SHIFT-ALT-STRG. Die Tasten gedrückt halten und dann einen der Cbeats eingehen:

Alexander Dienst aus Kerpen fand noch einen anderen kleinen Tip zum Battletech Söldneresp.

Um das Problem mit den C-Bills oder den Mechs zu lösen ohne aber einen Hex-Editor bemühen zu müssen, geht ihr folgendermaßen vor.

superfunkalifragisexy	Unverwundbar (funktioniert nur bei maximaler Installation)
iseenfneandiscenrain	Unendlich Munition
ooohhhlllaaallaaa	keine Wärme
ontimeeverytime	Zeitkompression ein/aus
buhhlehy	Sphären werden sichtbar
crazysexycool	Unendlich Jumpjets
beholdmyglory	Free Eye Modus
antijolt	Zeit Expansion
itsdabooomb	Beschädigt den anvisierten Mech
redjackantikrules	Zerstört den anvisierten Mech
inmybeautifullhaloon	Jumpjets
likethecomstarbaby	Beendet Mission erfolgreich

Mit diesen Codes (siehe Tabelle oben) sollte keine der oben beschriebenen Missionen ein Problem darstellen. Wer trotzdem noch verzweifelt, schlägt einfach bei unserer Hexerei nach, dort finden sich weitere Tips.

Startet das Spiel wie gewohnt, zieht euch einen ertragreichen Vertrag an Land. Nun entfernt ihr die CD aus dem Laufwerk und startet dann die Mission. Siehe da, die Mission ist erfolgreich beendet.

# BOTSOCGER



Das neue Fußball-Action-Spiel mit der Dose.

- + 2 Spieler
- + 2 Gamepads
- + 1 Computer

= Action & Fun pur

Wenn Du nicht foulen kannst, dann geh doch Fußball spielen!

**Die ALTERNATIVE**

PC-CD-ROM



## Fable

Olaf Nobis aus Berlin konnte seinem Großvater folgendes Märchen aus dem fernen Land Balkhane entlocken.

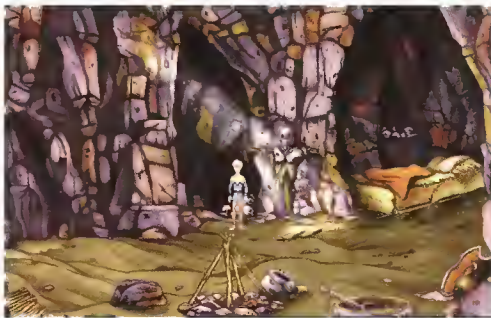
### Die Eiswelt

„Es war einmal vor langer, langer Zeit, da wurde ein Knabe Namens Quickthorpe dazu auserkoren, sein Heimatland zu vereinen und den Frieden wieder herzustellen. Das große Abenteuer sollte an den Toren seines Heimatdorfes Balkhane heginnen. Quickthorpe redete mit dem Dorfältesten, der ihm ein Medaillon mit auf den Weg gab. Er überquerte den Fluß und gelangte zu einem alten Haus. Er öffnete die Kellertür und stieg hoch hinab. Dort unten lagen ein Seil und eine kleine Statue. Quickthorpe verließ den Keller und wollte gerade die Tür des Hauses öffnen, als ein Geist erschien. Es gelang dem wackeren Knaben aber, diesen mit Hilfe des Medaillons loszuwerden. Er nahm einen Sack mit Samen aus dem Haus mit. Nun ging er zu dem gefrorenen See. Hier schaute er den Sitz im Boot an und untersuchte ihn nochmal genauer. Simbeline, die Göttin des Sees, erschien ihm und gab ihm eine Kristallkugel mit einem Teil ihrer selbst darin.



### Der Wald

Quickthorpe ging zum Waldrand. Er übergab die kleine Statue an den Dieb und lief weiter zum Pfad der Skulpturen. Zwischen den eingefrorenen Soldaten fand er ein rostiges Schild. Nun ging er zum hohlen Baum. Er schaute den Baumstumpf an, nochmal genauer, dann benutzte er den Hebel, der eine Tür im großen Baum öffnete. Mit den Samen lockte er den Vogel aus seinem Nest und konnte das Armband holen. Bei dem Dieb tauschte er diesen Fund gegen ein Paar Handschuhe ein. Quickthorpe betrat jetzt den hohlen Baum, streifte sich die Handschuhe über und nahm die blaue Frucht und den Ring.



### Die Höhle des Orks

Der junge Held legte nun das Seil in die Winde des Brunnens ein und kletterte hinab. Unten holte er die leuchtende Kugel aus der Tasche und nahm eine Steinhälfte, die er in einem Haufen Schmutz fand, mit. Er ging nach links und sammelte eine zweite Steinhälfte ein. Dann fügte er die beiden Hälften zusammen und kletterte nach oben.

An der Kreuzung wählte er den mittleren Weg. Viele Büsche wuchsen hier empor. Quickthorpe versteckte sich schnell, als er verdächtige Geräusche hörte. Zum Glück sah der große Ork den Jungen hinter den Büschen nicht. Quickthorpe konnte die Höhle des Orks durch das kleine Loch oben am Felsen hetreten. Auf dem Lager des Trolls lag ein verborgener Schlüssel, der die Truhe öffnete. Mit einer Flasche Öl verließ Quickthorpe den Schauplatz.

### Der Eisriese

Quickthorpes Ziel war nun die große Schlucht. Der Weg war lang und heschwerlich. Eine Räuberbande machte sich über Quickthorpe her. Er gah dem Anführer den Ring, der ihm den Tod bringen sollte. Quickthorpe nahm des Räuberhauptmanns Messer und den Schal.

In der Schlucht rief Quickthorpe ein Erdbeben hervor, als er den Stein benutzte. Er lief den Pfad zum oberen Ende der Schlucht und nahm das Streichholz, das bei dem Toten lag.

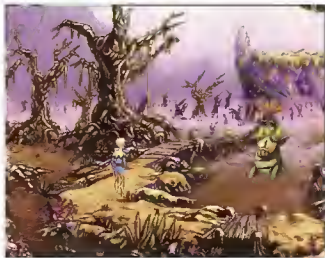


Nun war Quickthorpe gerüstet. Er machte sich auf den Weg zur Burg des Eisriesen. Gerade als er die Zugbrücke überqueren wollte, erschien dieser, um Quickthorpe zu begrüßen. Der Knahe schüttete das Öl über den Giganten und benutzte das Streichholz. Der Eisriese schmolz dahin. Im Palast polierte der Held

das rostige Schild mit dem Schal und benutzte es. Nun konnte er an den Energiehlitzen vorbeilaufen. Quickthorpe nahm den Smaagd und gah dem Vogel die blaue Frucht.

### Das Land der Nebel

Quickthorpe landete sicher in dem Land der Nebel. Die Wache ließ ihn die alte Holzbrücke nach einem kurzen Gespräch passieren. Er schaute sich unter der Brücke um und fand eine tote Ratte. Diese gab er dem Wächter, der Quickthorpe sein Horn überreichte. In dem Horn fand Quickthorpe zwei Ohrstöpsel, die er sogleich benutzte. Der Junge lief den Weg zum Spinnennest, als Jemima in seinen Weg sprang. Mit den Ohrstöpseln war Quickthorpe gegen ihre hypnotische Trommelmusik gefeit. Er nahm die Trommel und ging zum Spinnennest. Hier benutzte er das Horn und nahm den Schlüssel vom Skelett mit dem purpurnen Umhang.



### Der hölzerne Turm

Mit der Trommel sandte Quickthorpe den Wächter ins Reich der Träume. Dann nahm er den Speer und den Schlüssel. Er betrat den hölzernen Turm, holte die Axt von der Wand, das Buch hinter dem roten Vorhang hervor und nahm das Wolltuch. Mit dem neu gefundenen Schlüssel öffnete er den Gitterkäfig. Iris zeigte sich dankbar und gah Quickthorpe ein magisches Pulver.

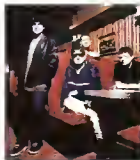


# wom JOURNAL

Deutschlands meistgelesene  
Musikzeitschrift

Die Themen  
im Dezember (ab S.12.):

**Titel-Interview:**  
**Die Toten  
Hosen**  
WOM-JOURNAL  
verhört die  
Veteranen des  
Fun-Punk



WOM Act des Monats:  
Ermittelt von WOM  
und MTV.  
**Lightning  
Seeds**  
Charmanter  
Hochglanz-Poprock



**Baby Face**  
Der verschmutzte Hit-  
Produzent und Soul-  
Popmusiker über  
Clapton, Tränen und  
große Gefühle



Reportage:  
**Musik &  
Medizin**  
Gurus,  
Gesundheitsrisiken  
und Hörstürze

**Zu gewinnen:**

**99 Super-Weihnachtsgeschenke**

**CD des Monats:**

**DJ Shadow**  
Fruchtbarer  
Staccato-Geschichtler  
ohne Worte im Windschatten  
des Hip-Hop experimentierender  
DJ als Davis. California mit  
schrummigen Sounds und  
hospizialen Beats



**Außerdem:**

Counting Crowes, Phil Collins, ZZ Top, Bobo & The  
London Session Orchestra, Dana Bryant, Jule Negel und  
House Of Pain u.v.m.

Deutschlands meistgelesene Musikzeitschrift -  
unparteiisch, kostenlos und nur von  
WOM. **WOM OF MUSIC**

wom  
JOURNAL

# MultiMedia



Soft

Computerspiele

## Spiel laden & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit  
lokalen Netzwerken oder  
Internet - Anschlüssen!  
Spielen in gemütlicher  
Atmosphäre, die neuesten  
Games testen oder  
Computerzeitschriften lesen,  
Einführung in Rollenspiele  
(Battletech, Warhammer,  
etc), viele Brettspiele  
vorrätig. Besuchen Sie Ihren  
MultiMedia Soft Laden.  
Ständig Sonderangebote  
vorrätig.

## Info ☒ Info ☒ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig  
machen? Sie haben Interesse an  
Spiele-Software? Sichern Sie  
sich jetzt Ihren Standort für einen  
MultiMedia Soft Laden mit oder  
ohne Online-Cafe. Fordern Sie  
schriftlich das Infoschreiben an:

**MultiMedia Soft**  
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

## MultiMedia Soft finden Sie in:

04177 LEIPZIG  
Enderstr.10 ☒ 0341-9112540

15890 EISENHÜTTENSTADT  
Fürstenberger Str. 39 ☒ 03384-72595  
Netzwerk-Spielen Im Laden

15234 FRANKFURT/ODER  
August Bebel Str.15 ☒ 03335-4001888  
Netzwerk-Spielen Im Laden

47441 MOERS  
Neuer Wall 2-4 ☒ 02841-21704  
Netzwerk-Spielen Im Laden

48151 MÜNSTER  
Weseler Straße 48 ☒ 0251-524001

52349 DÜREN  
Josef Schregel Str. 50 ☒ 02421-28100  
Netzwerk-Spielen Im Laden, Internet,  
Kinder-Computerschule, Install-Service

54290 TRIER  
Pferdemarkt 7 ☒ 0651-9940656  
Computer-Spielen vor Ort

66386 St. INGEBRT  
Alle Bahnhofstraße 1 ☒ 06894-2055

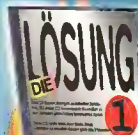
75172 PFORZHEIM  
Zerrennerstraße 11 ☒ 07231-17275  
Computer-Spielen vor Ort

96052 BAMBERG  
Untere Königsstr. 10 ☒ 0951-202210

99084 ERFURT  
Meienbergstraße 20 ☒ 0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO  
ZENTRALER EINKAUF  
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50  
☒ 02421-28100 FAX 281020

Mit dieser  
**CD** schafftst  
DU sie  
**ALLE!**



Über 20  
Spiele-Lösungen  
zu den aktuellsten  
Spielen - und das  
zu einem sagen-  
haften Preis!  
Absoluter Wahr-  
sinn! Damit kannst  
Du endlich beruhigt  
einschlafen, ohne  
daß Du Dich fragst,  
wie es in Deinem  
favorisierten Spiel  
weitergeht. Und  
damit Du auch in  
Zukunft bei neuen  
Spielen weißt, wie  
der Hase läuft,  
erscheint diese CD  
alle 3 Monate neu -  
jeweils mit neuen  
Spiele-Lösungen.

IM GUT SORTIERTEN  
FACHHANDEL  
ERHALTLICH!

ab  
**29,95**  
unverändertes  
Preisempfehlung

Also gleich anrufen und bestellen

FON: 06184 - 99 03 76  
FAX: 06184 - 99 03 78



Visio  
NOVA  
KUNSTSPIELGESCHFT mbH

HÄNDLERANFRAGEN  
ERWÜNSCHT!  
BITTE NUR MIT GEWERBENACHWEIS!

BERLIN: Ausgabe Nr. 36 42 (im Wertheim), Schöndorf: 1 (Forum Steglitz), Kopenhagen: 8 (im Kaufhof am Nørst), Wien: 10 (im Kaufhof am Stephansplatz), Köln: 1 (im Kaufhof am Stephansplatz), München: 1 (im Kaufhof am Stephansplatz), Hamburg: 1 (im Kaufhof am Stephansplatz), Leipzig: 1 (im Kaufhof am Stephansplatz), Frankfurt: 1 (im Kaufhof am Stephansplatz), Düsseldorf: 1 (im Kaufhof am Stephansplatz), Stuttgart: 1 (im Kaufhof am Stephansplatz), Nürnberg: 1 (im Kaufhof am Stephansplatz), Regensburg: 1 (im Kaufhof am Stephansplatz), Bamberg: 1 (im Kaufhof am Stephansplatz), Erfurt: 1 (im Kaufhof am Stephansplatz), Trier: 1 (im Kaufhof am Stephansplatz), Ingelheim: 1 (im Kaufhof am Stephansplatz), Pforzheim: 1 (im Kaufhof am Stephansplatz), Bamberger: 1 (im Kaufhof am Stephansplatz), Düren: 1 (im Kaufhof am Stephansplatz).

Wieders 85.

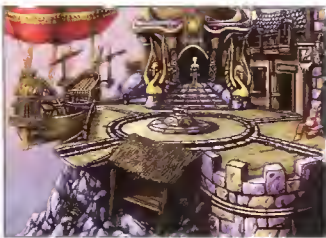
Wid 10/11/12/13/14/15/16/17/18/19/20/21/22/23/24/25/26/27/28/29/30/31/32/33/34/35/36/37/38/39/40/41/42/43/44/45/46/47/48/49/50/51/52/53/54/55/56/57/58/59/60/61/62/63/64/65/66/67/68/69/70/71/72/73/74/75/76/77/78/79/80/81/82/83/84/85/86/87/88/89/90/91/92/93/94/95/96/97/98/99/100/101/102/103/104/105/106/107/108/109/110/111/112/113/114/115/116/117/118/119/120/121/122/123/124/125/126/127/128/129/130/131/132/133/134/135/136/137/138/139/140/141/142/143/144/145/146/147/148/149/150/151/152/153/154/155/156/157/158/159/160/161/162/163/164/165/166/167/168/169/170/171/172/173/174/175/176/177/178/179/180/181/182/183/184/185/186/187/188/189/190/191/192/193/194/195/196/197/198/199/200/201/202/203/204/205/206/207/208/209/210/211/212/213/214/215/216/217/218/219/220/221/222/223/224/225/226/227/228/229/230/231/232/233/234/235/236/237/238/239/240/241/242/243/244/245/246/247/248/249/250/251/252/253/254/255/256/257/258/259/260/261/262/263/264/265/266/267/268/269/270/271/272/273/274/275/276/277/278/279/280/281/282/283/284/285/286/287/288/289/290/291/292/293/294/295/296/297/298/299/300/301/302/303/304/305/306/307/308/309/310/311/312/313/314/315/316/317/318/319/320/321/322/323/324/325/326/327/328/329/330/331/332/333/334/335/336/337/338/339/340/341/342/343/344/345/346/347/348/349/350/351/352/353/354/355/356/357/358/359/360/361/362/363/364/365/366/367/368/369/370/371/372/373/374/375/376/377/378/379/380/381/382/383/384/385/386/387/388/389/390/391/392/393/394/395/396/397/398/399/400/401/402/403/404/405/406/407/408/409/410/411/412/413/414/415/416/417/418/419/420/421/422/423/424/425/426/427/428/429/430/431/432/433/434/435/436/437/438/439/440/441/442/443/444/445/446/447/448/449/450/451/452/453/454/455/456/457/458/459/460/461/462/463/464/465/466/467/468/469/470/471/472/473/474/475/476/477/478/479/480/481/482/483/484/485/486/487/488/489/490/491/492/493/494/495/496/497/498/499/500/501/502/503/504/505/506/507/508/509/510/511/512/513/514/515/516/517/518/519/520/521/522/523/524/525/526/527/528/529/530/531/532/533/534/535/536/537/538/539/540/541/542/543/544/545/546/547/548/549/550/551/552/553/554/555/556/557/558/559/560/561/562/563/564/565/566/567/568/569/570/571/572/573/574/575/576/577/578/579/580/581/582/583/584/585/586/587/588/589/590/591/592/593/594/595/596/597/598/599/600/601/602/603/604/605/606/607/608/609/610/611/612/613/614/615/616/617/618/619/620/621/622/623/624/625/626/627/628/629/630/631/632/633/634/635/636/637/638/639/640/641/642/643/644/645/646/647/648/649/650/651/652/653/654/655/656/657/658/659/660/661/662/663/664/665/666/667/668/669/670/671/672/673/674/675/676/677/678/679/680/681/682/683/684/685/686/687/688/689/690/691/692/693/694/695/696/697/698/699/700/701/702/703/704/705/706/707/708/709/710/711/712/713/714/715/716/717/718/719/720/721/722/723/724/725/726/727/728/729/730/731/732/733/734/735/736/737/738/739/740/741/742/743/744/745/746/747/748/749/750/751/752/753/754/755/756/757/758/759/760/761/762/763/764/765/766/767/768/769/770/771/772/773/774/775/776/777/778/779/780/781/782/783/784/785/786/787/788/789/790/791/792/793/794/795/796/797/798/799/800/801/802/803/804/805/806/807/808/809/810/811/812/813/814/815/816/817/818/819/820/821/822/823/824/825/826/827/828/829/830/831/832/833/834/835/836/837/838/839/840/841/842/843/844/845/846/847/848/849/850/851/852/853/854/855/856/857/858/859/860/861/862/863/864/865/866/867/868/869/870/871/872/873/874/875/876/877/878/879/880/881/882/883/884/885/886/887/888/889/890/891/892/893/894/895/896/897/898/899/900/901/902/903/904/905/906/907/908/909/910/911/912/913/914/915/916/917/918/919/920/921/922/923/924/925/926/927/928/929/930/931/932/933/934/935/936/937/938/939/940/941/942/943/944/945/946/947/948/949/950/951/952/953/954/955/956/957/958/959/960/961/962/963/964/965/966/967/968/969/970/971/972/973/974/975/976/977/978/979/980/981/982/983/984/985/986/987/988/989/990/991/992/993/994/995/996/997/998/999/1000/1001/1002/1003/1004/1005/1006/1007/1008/1009/1010/1011/1012/1013/1014/1015/1016/1017/1018/1019/1020/1021/1022/1023/1024/1025/1026/1027/1028/1029/1030/1031/1032/1033/1034/1035/1036/1037/1038/1039/1040/1041/1042/1043/1044/1045/1046/1047/1048/1049/1050/1051/1052/1053/1054/1055/1056/1057/1058/1059/1060/1061/1062/1063/1064/1065/1066/1067/1068/1069/1070/1071/1072/1073/1074/1075/1076/1077/1078/1079/1080/1081/1082/1083/1084/1085/1086/1087/1088/1089/1090/1091/1092/1093/1094/1095/1096/1097/1098/1099/1100/1101/1102/1103/1104/1105/1106/1107/1108/1109/1110/1111/1112/1113/1114/1115/1116/1117/1118/1119/1120/1121/1122/1123/1124/1125/1126/1127/1128/1129/1130/1131/1132/1133/1134/1135/1136/1137/1138/1139/1140/1141/1142/1143/1144/1145/1146/1147/1148/1149/1150/1151/1152/1153/1154/1155/1156/1157/1158/1159/1160/1161/1162/1163/1164/1165/1166/1167/1168/1169/1170/1171/1172/1173/1174/1175/1176/1177/1178/1179/1180/1181/1182/1183/1184/1185/1186/1187/1188/1189/1190/1191/1192/1193/1194/1195/1196/1197/1198/1199/1200/1201/1202/1203/1204/1205/1206/1207/1208/1209/1210/1211/1212/1213/1214/1215/1216/1217/1218/1219/1220/1221/1222/1223/1224/1225/1226/1227/1228/1229/1230/1231/1232/1233/1234/1235/1236/1237/1238/1239/1240/1241/1242/1243/1244/1245/1246/1247/1248/1249/1250/1251/1252/1253/1254/1255/1256/1257/1258/1259/1260/1261/1262/1263/1264/1265/1266/1267/1268/1269/1270/1271/1272/1273/1274/1275/1276/1277/1278/1279/1280/1281/1282/1283/1284/1285/1286/1287/1288/1289/1290/1291/1292/1293/1294/1295/1296/1297/1298/1299/1300/1301/1302/1303/1304/1305/1306/1307/1308/1309/1310/1311/1312/1313/1314/1315/1316/1317/1318/1319/1320/1321/1322/1323/1324/1325/1326/1327/1328/1329/1330/1331/1332/1333/1334/1335/1336/1337/1338/1339/1340/1341/1342/1343/1344/1345/1346/1347/1348/1349/1350/1351/1352/1353/1354/1355/1356/1357/1358/1359/1360/1361/1362/1363/1364/1365/1366/1367/1368/1369/1370/1371/1372/1373/1374/1375/1376/1377/1378/1379/1380/1381/1382/1383/1384/1385/1386/1387/1388/1389/1390/1391/1392/1393/1394/1395/1396/1397/1398/1399/1400/1401/1402/1403/1404/1405/1406/1407/1408/1409/1410/1411/1412/1413/1414/1415/1416/1417/1418/1419/1420/1421/1422/1423/1424/1425/1426/1427/1428/1429/1430/1431/1432/1433/1434/1435/1436/1437/1438/1439/1440/1441/1442/1443/1444/1445/1446/1447/1448/1449/1450/1451/1452/1453/1454/1455/1456/1457/1458/1459/1460/1461/1462/1463/1464/1465/1466/1467/1468/1469/1470/1471/1472/1473/1474/1475/1476/1477/1478/1479/1480/1481/1482/1483/1484/1485/1486/1487/1488/1489/1490/1491/1492/1493/1494/1495/1496/1497/1498/1499/1500/1501/1502/1503/1504/1505/1506/1507/1508/1509/1510/1511/1512/1513/1514/1515/1516/1517/1518/1519/1520/1521/1522/1523/1524/1525/1526/1527/1528/1529/1530/1531/1532/1533/1534/1535/1536/1537/1538/1539/1540/1541/1542/1543/1544/1545/1546/1547/1548/1549/1550/1551/1552/1553/1554/1555/1556/1557/1558/1559/1560/1561/1562/1563/1564/1565/1566/1567/1568/1569/1570/1571/1572/1573/1574/1575/1576/1577/1578/1579/1580/1581/1582/1583/1584/1585/1586/1587/1588/1589/1590/1591/1592/1593/1594/1595/1596/1597/1598/1599/1600/1601/1602/1603/1604/1605/1606/1607/1608/1609/1610/1611/1612/1613/1614/1615/1616/1617/1618/1619/1620/1621/1622/1623/1624/1625/1626/1627/1628/1629/1630/1631/1632/1633/1634/1635/1636/1637/1638/1639/1640/1641/1642/1643/1644/1645/1646/1647/1648/1649/1650/1651/1652/1653/1654/1655/1656/1657/1658/1659/1660/1661/1662/1663/1664/1665/1666/1667/1668/1669/1670/1671/1672/1673/1674/1675/1676/1677/1678/1679/1680/1681/1682/1683/1684/1685/1686/1687/1688/1689/1690/1691/1692/1693/1694/1695/1696/1697/1698/1699/1700/1701/1702/1703/1704/1705/1706/1707/1708/1709/1710/1711/1712/1713/1714/1715/1716/1717/1718/1719/1720/1721/1722/1723/1724/1725/1726/1727/1728/1729/1730/1731/1732/1733/1734/1735/1736/1737/1738/1739/1740/1741/1742/1743/1744/1745/1746/1747/1748/1749/1750/1751/1752/1753/1754/1755/1756/1757/1758/1759/1760/1761/1762/1763/1764/1765/1766/1767/1768/1769/1770/1771/1772/1773/1774/1775/1776/1777/1778/1779/1780/1781/1782/1783/1784/1785/1786/1787/1788/1789/1790/1791/1792/1793/1794/1795/1796/1797/1798/1799/1800/1801/1802/1803/1804/1805/1806/1807/1808/1809/1810/1811/1812/1813/1814/1815/1816/1817/1818/1819/1820/1821/1822/1823/1824/1825/1826/1827/1828/1829/1830/1831/1832/1833/1834/1835/1836/1837/1838/1839/1840/1841/1842/1843/1844/1845/1846/1847/1848/1849/1850/1851/1852/1853/1854/1855/1856/1857/1858/1859/1860/1861/1862/1863/1864/1865/1866/1867/1868/1869/1870/1871/1872/1873/1874/1875/1876/1877/1878/1879/1880/1881/1882/1883/1884/1885/1886/1887/1888/1889/1890/1891/1892/1893/1894/1895/1896/1897/1898/1899/1900/1901/1902/1903/1904/1905/1906/1907/1908/1909/1910/1911/1912/1913/1914/1915/1916/1917/1918/1919/1920/1921/1922/1923/1924/1925/1926/1927/1928/1929/1930/1931/1932/1933/1934/1935/1936/1937/1938/19

Quickthorpe nahm die mit Wasser gefüllte Vase und stieg weiter den Weg zur Alten Stadt empor. Er benutzte das Pulver mit der Vase, um Titan loszuwerden. Mit der Axt zertrümmerte er die Tür des Wachhäuschens und holte einige Goldmünzen heraus. Das Tor öffnete er, indem er die linke, die untere und dann die obere Steinplatte betätigte.



### Die Alte Stadt

Quickthorpe betrat die Bibliothek. Er gab das Buch, das er im hölzernen Turm gefunden hatte zurück und erhielt zwei Schlüssel. Im Mecubarz Schlüssel ließen sich alle Edelsteine einsetzen, die Quickthorpe fand. Mit dem anderen Schlüssel öffnete er die Fesseln der Gargoyle. Im kleinen Haus redete er mit der Gargoyle und nahm den Lolli von dem Kind, sobald es ihn aus dem Mund nahm. Im Tempel tötete er Angor, den Schlangendämonen. Ein Diamant fiel aus der Krone des Dämonen. Quickthorpe nahm ihn mit. Zwischen den Knochen im Kerker lagen Goldmünzen.



### Die Schiffsreise

Der Kapitän des Schiffes zeigte sich wenig kooperativ. Quickthorpe bestach den Schiffsjungen, der den Preis für die Überfahrt herabsetzte. Quickthorpe bezahlte, und die Reise konnte beginnen.

Während der Reise machte Quickthorpe einen Besuch in der Kapitänskajüte. Er nahm den Zettel, die Socken und die Haarnadel. Er bog die Nadel zurecht und öffnete das Kästchen. Es enthielt einen Edelstein. Als nächstes nahm sich Quickthorpe den



Frachtraum vor. Er fand ein rohes Steak. Er öffnete den Treibstofftank, hielt das Fleisch hinein und benutzte es mit den Socken. Dann warf er den Socken zu dem Hai hinüber, dem dieses Gemisch nicht gut bekam. Nun benutzte Quickthorpe den Edelstein und das Papier und sprang in das eiskalte Wasser.

### Die verschlungene Festung Perlensuche

Quickthorpe unterhielt sich eine Weile mit dem Seepferdchen, das ihm eine Pflanze gab. Dann ging er weiter, er ignorierte die Sirene und öffnete schließlich die Auster mit dem Messer. Eine wunderschöne Perle kam zum Vorschein. Dies wiederholte er bei den Muscheln am Korallenpfad und fand noch zwei weitere Perlen. Er klopfte an die Tür des Muschelhäuschens und bot der Schildkröte die Perlen an. Im Tausch erhielt er eine Schatzkarte.

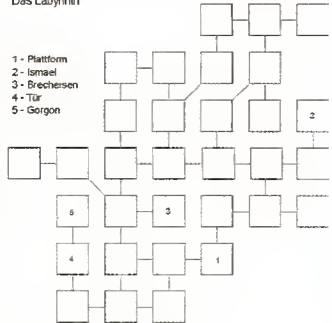
Quickthorpe unterhielt sich mit der Krabbe Leroy, gab ihr die Pflanze und nahm die Schaufel. Nun schaute er sich die Schatzkarte an, ging zur Kreuzung und buddelte König Thuts Schatz aus. Diesen gab er Khor, der Hals über Kopf floh und seinen Speer zurückließ. Quickthorpe betrat die Höhle und ging den linken Gang entlang.



### Das Labyrinth

Bei Punkt 1 war eine Plattform installiert, die zu den Treppen des Nebels führte. Quickthorpe beachtete sie zunächst nicht und redete bei Punkt 2 mit Ismael. Bei Punkt 3 lag ein Brecheisen, mit dem er die Tür bei Punkt 4 öffnete. Er traf auf Gorgon (Punkt 5). Er tötete ihn indem er Khors Speer mit dem kosmischen Fenster benutzte.

Das Labyrinth



Quickthorpe nahm den Saphir und drückte den Schalter. Die Richtung der Plattform war hierdurch verändert worden. Der Knabe lief in die Haupthalle zurück, betrat die Plattform und fuhr los. Unglücklicherweise blieb die Plattform stecken und er mußte das Laken als Fallschirm benutzen und in das Schattenland hinabspringen.

### Das Schattenland Im Gefängnis

Durch Betätigung des Hebels holte Quickthorpe die Plattform nach unten. Er redete mit den Toren und durfte passieren. In der Stadt wurde er gefangengenommen und in eine Zelle gesperrt. Er nahm die Tasse und den Löffel vom Tisch. Den Löffel benutzte er





mit dem losen Stein unter dem Fenster. Quickthorpe lief den Gang entlang und redete mit dem anderen Gefangenen. Nachdem dieser gestorhen war, nahm Quickthorpe den Schlüssel an sich, öffnete damit die Tür seiner Zelle und war frei.

### Der Rubin

Quickthorpe redete mit dem Skelett Bill und bekam eine offizielle ID-Karte. Mit Khors Speer schaffte es der Junge schließlich, über das Loch in der Mitte der Brücke zu gelangen. Er füllte die Tasse mit der Lava aus dem Fluß Styx. Er zeigte seine ID-Karte vor und benutzte dann die Bahn, um über den

Fluß zu gelangen. Quickthorpe traf auf den Feuerdämonen. Quickthorpe erzählte ihm, daß er gerade gehen wollte, schüttete dann aber schnell die Tasse mit der Lava über ihn. Jetzt konnte er den Rubin problemlos vom Sockel nehmen.

### Das Finale

Quickthorpe fuhr mit der Plattform nach oben. Er lief durch den Irrgarten zu Punkt 5. Nun setzte er in den Schlüssel alle Edelsteine ein, öffnete den Sicherheitsraum und drückte den Knopf auf dem mittleren Sessel. Quickthorpe setzte sich in den mittleren Sessel und hatte sein erstes großes Abenteuer bestanden."



# Hind

Dirk Melhorn aus Bad Bodendorf heweist sich als genauer Kenner des Hind-Hubschraubers. Durch die Eingabe der folgenden Pilotennamen (im Bordbuch) gelangt ihr zu unbegrenzter Munition.

Lewis-Polar

Jonny Five

Swilmeist

Lisa Harwood

Wem diese Option noch nicht reicht, der erhält durch die Eingabe von "Roho-Cop" als Pilotennamen auch noch unendlichen Treibstoff und Unverwundbarkeit.



## POSTSPIELE!

Schon gehört - POSTSPIELE? Bis zu 200 Spieler in einem Spiel!

- Fantasy - Legends, Epic
- Science Fiction - CTF 2187
- History - World Conquest

Beispiel: LEGENDS simuliert eine Welt mit Städten, Rindern, Monstern, vielen Rassen und Religionen, 300 Zauberern, Schätzen und vieles mehr. Also Gratisino anfordern oder Regelwerk um 350,- € bestellen und 10 Runden lang kostenhineinspielen.

SSV Klapf-Bachler OEG, PF 1205i  
A-8021 GRAZ, ☎ 0316/919327  
Fax 910318, BBS 9193274



## Magie Line Hintbooks nur 9,95 DM

Über 250 Lösungen zu Adventure-, Rollen-, Strategie- und Konzeptionsrollen

Alfure Aiorlov & Synnergis	Albion	Alpen Incident & Mutation of JB	Alone in the Dark 1 & 2 oder 3	Arrival of Dawn	Barrels Tear	Bad Mojo	Bad Tracker in Double Trouble	Bephotems Fluch	Bichforge	Chewy: Escape from FS	Chickens: The sword	Congo	Crashland: No Regret	D & Evocation	Death Gate	Dig the	Dungeon Master 1 oder 2	10th Hour & 7th Guest	Eik, Moon & Goblet Gate Killer	table	Frankenstein	Gabriel Knight 1 oder 2	Gene Machine	Indiana Jones 3 oder 4	Jewels of the Oracle	Karma	Kingdom O'Magic	Kings Quest 5 & 6 oder 7	Land of Lore	Legend of Kryandia 1 & 2 oder 3	Lighthouse	Maniac Abduction 1 & 2 (Tentacle)	Monkey Island 1 & 2	Mummy	Navy	Normality	Pandora Alley	Phantasmagoria & Last Dynasty	Riddle of Master Lu	Ripper	Saint - Mike & Volgas	Secret Mission	Sharnard	Shark's Falmes 2: Titlow, Rose	Shivers	Songm the Sorcerer 1 & 2	Spot!	Star Trek 1+2, Next Gen, DS 9	Stonewall	3 Skulls of Taltres	Time Commands	Touche (8 Maukiere)	Ultimate War	Ultima 7, 8 oder Underworld 1, 2	Wizards & order	Wizards: Nemesis Adventure	Worm	Strategie & Conquer 1 oder 2	Gene Wars	Jagged Alliance 2: Deadly Games	2, 3, 4, 5, 6 Wars	Sony and Saturn	Playing Dragons	Conquer	Resident Evil	Shining Wisdom	Story of Thee 2
----------------------------	--------	---------------------------------	--------------------------------	-----------------	--------------	----------	-------------------------------	-----------------	-----------	-----------------------	---------------------	-------	----------------------	---------------	------------	---------	-------------------------	-----------------------	--------------------------------	-------	--------------	-------------------------	--------------	------------------------	----------------------	-------	-----------------	--------------------------	--------------	---------------------------------	------------	-----------------------------------	---------------------	-------	------	-----------	---------------	-------------------------------	---------------------	--------	-----------------------	----------------	----------	--------------------------------	---------	--------------------------	-------	-------------------------------	-----------	---------------------	---------------	---------------------	--------------	----------------------------------	-----------------	----------------------------	------	------------------------------	-----------	---------------------------------	--------------------	-----------------	-----------------	---------	---------------	----------------	-----------------

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem nichtbegrenzten Angebot. Fordern unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM an. Preis für eine Lösung geht nur noch 29,- € (29,- € plus Nachnahme) 49 DM (Ausland 22 DM) bzw. 1 DM bei Verkauf. Bei Bestellungen ab 40 DM erfüllen die Nachbestellungen, Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magie Line Provinzstraße 60 Tel/Fax: 030/4911785  
13409 Berlin oder Tel: 0172/291072  
Acht- und Verkauf von Computerspielen Internet Adresse: <http://www.pfeiferforum.de>  
Distributor für Österreich: K&C Austria - Herbergs, 22/4 - 1110 Wien - Tel/Fax: 7299564  
Distributor für die Schweiz: AJA CD-ROM Spiele - Postfach - 3652 Seftimen - Tel/Fax: 08345700

## Hint Shop

Komplettlösungen mit Plänen  
Tips & Tricks für fast alle  
Computer- und Videospiele

Inh.: Chris. von Mellenthin  
Am Hollerbroch 36  
15103 Körsroth  
Tel: 02205.910313  
Fax: 02205.910314

Bestellnachnahme ist von montags  
bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten  
steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Wir führen über  
300 Komplettlösungen.  
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Unsere Hefte sind auch bei  
anderen Händlern erhältlich.  
Fordern Sie die Liste der Händler an.

### Händleranfragen erwünscht.

Distributor für Österreich  
Kornfeld OEG - Oberlorenzstr. 16  
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.60875-50/-51

Distributor für die Schweiz  
AHA CD-ROM Spiele - Postfach  
3662 Seftimen-Tel/Fax: 033/3457001

Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten und 24 Std. Service.  
Pro Lösung nur 19,95 DM. Pro Sammelliefer nur 25 DM.

Sie finden uns auch im Internet: <http://www.vu.liu/Hint-Shop> und im BTX: **melien**

3 Skulls of the Talnes	7th Guest 2 11th Hour (ja)	Albion	Allens: A Comic Book Adventure	Amil of Dawn	Bad Mojo	Bephotems Fluch	Beneath a Steel Sky	Bernardo's Syndrome	Baroque	Baroque	Casey	Casper - Esc von FS	Chronicles of the Sword	Golden Gate Conquer 1	Golden Gate Killers/EM Moor	Hall and Bureau 10	Häherchen, Pandolfi & Götwinchen	Höhlewellen Sack - Teil 1	Impegium Kommanum	Inferno	Indiana Jones 3 und 4	Jagged Alliance	Jewels of Oracle	Karma, Alien Virus, Burn Cycle	Kings Quest 7 bis 7 (je)	Kingdom O'Magic	Knights of Xenon	Land of Lore - Theone d'Arnos	LightHouse	Mad 64 Adventure	Maniac: Maniac 1 und 2	Manzabranzen	Massion Critical	Marty's Island 1 und 2	Murphy's Law of the Phoca	Myst, Necropolis, Lost Eden	Normality	Pandora Alley	Phantasmagoria	Phantasmagoria	Police Quest: SWAT	Ravenhill 1 und 2 (je)	Rebel Assault 1+2+3+Privater	Resident Evil	Return to Zank	Riddle of Master Lu	Ripper	Saint & Mike hit the Road	Secret Mission: Cruise for Consp	Sharnard	Shark's Helmes-Tätowier, Rose	Shivers	Space Quest 1 bis 6 (je)	Star Trek - DS9 - Habington	Star Trek - I.N.G. - "A.F.U."	Stonewall	Synthetic Wars	System Shock	Talmon	Terra Nova - Strike Force Cent.	Turndeserpe	Time Commands	Time Gate 1, Knight Chase	Touche 4 - 5, Muskater	Touche's Passage	Ultima 8 - Pogon	Ultimate War	Ultima Rasmus	Waltzes (Full Throat)	WZ - Beyond the Dark Portal	Warhammer	Woodluff and the Schindels	Zak McKracken	Zink Nemesis	CP	Strategie	Alone in the Dark 1 bis 3	Eye of the Beholder 1 bis 3	Gobles 1 bis 3	Indiana 1 bis 3	Kings Quest 1 bis 6	Legend of Xenon 1 bis 3	Leviathans Salt Lory 1 bis 6	LooseArtz Pop Adventures	(Indy&Monkey&Maniac 1&2)	LooseArtz Classic: Adventure	Monkey 3, Loony, Monkey 1	Maniac No. 1, Zak McKracken	Quest for Glory 1 bis 4	Sinner the Sorcerer 1 und 2	Star Trek 1 und 2	Ultima 7 Teil 1&2 - Folge n.V	Ultima Unweird 1 und 2	Watch 1 und 2	Wizard Commands 3 und 4	Wizards & 7	Originalien: Legends (in 24 Bds)	Binep (PC & Am) (19,95 DM)	DS1 - Schicksalsdinge	DS2 - Stenenschweif	DS3 - Schatten über Bies
------------------------	----------------------------	--------	--------------------------------	--------------	----------	-----------------	---------------------	---------------------	---------	---------	-------	---------------------	-------------------------	-----------------------	-----------------------------	--------------------	----------------------------------	---------------------------	-------------------	---------	-----------------------	-----------------	------------------	--------------------------------	--------------------------	-----------------	------------------	-------------------------------	------------	------------------	------------------------	--------------	------------------	------------------------	---------------------------	-----------------------------	-----------	---------------	----------------	----------------	--------------------	------------------------	------------------------------	---------------	----------------	---------------------	--------	---------------------------	----------------------------------	----------	-------------------------------	---------	--------------------------	-----------------------------	-------------------------------	-----------	----------------	--------------	--------	---------------------------------	-------------	---------------	---------------------------	------------------------	------------------	------------------	--------------	---------------	-----------------------	-----------------------------	-----------	----------------------------	---------------	--------------	----	-----------	---------------------------	-----------------------------	----------------	-----------------	---------------------	-------------------------	------------------------------	--------------------------	--------------------------	------------------------------	---------------------------	-----------------------------	-------------------------	-----------------------------	-------------------	-------------------------------	------------------------	---------------	-------------------------	-------------	----------------------------------	----------------------------	-----------------------	---------------------	--------------------------

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten,  
da ständig neue Lösungshäfte erscheinen.



Claudius Brunnecker

**Pünktlich zum Fest haben unsere Hexereien einen stattlichen Umfang erreicht. Wenn's draußen stürmt und schneit, könnt ihr es euch also am Computer so richtig gemütlich machen...**

**Dieser Atlas könnt der eure sein, wenn ihr unsere Hexereien befolgt ▼**



# Hexerei

## Mechwarrior 2: Mercenaries

Für alle, die die "Power Play Spiele Spezial 1/97" verpaßt haben, hier nochmal der Money Cheat zu Mercenaries.

Ladet einen beliebigen Spielstand (MERSAVE\*.sav \*=0-9) in einen Hex-Editor. Geht nun zum Offset 12A. Dort ändert ihr die Werte in FF E0 F5 05. Nach dieser Änderung könnt ihr über 99.999.999 C-Bills verfügen. Wenn dieser Betrag noch nicht reicht, kann noch weiter herum experimentieren. Vor allzu großen Beträgen sei allerdings gewarnt, irgendwann schlägt das Kapital ins Negative um.

In letzter Minute kam noch folgender Cheat von Jens Austermann aus Vordorf an. Es handelt sich dabei zwar um keine Hexerei, ist immerhin aber ausgesprochen hilfreich. Wer sich darüber aufregt, daß er zum Beispiel in einem Commando keine drei PPCs einbauen kann, dem kann jetzt geholfen werden. Packt den Mech mit allem voll, auf das ihr meint, nicht verzichten zu wollen. Jetzt klickt ihr auf "Exit". Die nun folgende Frage wird mit "Yes" beantwortet. Nun klickt ihr erneut auf "Exit" und beantwortet die Frage diesmal mit "No". Geht wieder in die "Customization" und siehe da, der Mech ist ganz nach Wunsch bewaffnet, ohne daß ihr einen Pfennig zahlen müßt.

## Syndicate Wars

Da ja leider der schöne Wirtschaftsteil aus dem ersten Teil nicht übernommen wurde, kümmerte sich Bastian Langer aus Büren um die finanziellen Schwierigkeiten die jeden Spieler früher oder später erwarten. Nehmt die Datei "MAIN.EXE" im Hauptverzeichnis von Syndicate Wars mit einem Hexeditor unter die Bytelupe (wie immer solltet ihr vorher eine Sicherheitskopie anlegen!) und sucht nach der Bytefolge: 50 C3 00 00.



**Mit genügend Geld, sieht sogar ein Terminator gegen eure Cyborgs alt aus**

Diese existiert zehnmal in dieser Datei. Ändert jede der zehn in FF FF FF 5F um. Dies bedeutet, daß ihr bei jedem neuen Spiel stolze 1.610.612.735 Credits (!) hat, mit denen es so schnell keine Probleme gehen sollte. Auf jeden Fall besser als die 50.000 Credits im normalen Spiel.

## Need for Speed SE

Der Hex-Cheat von Uwe Wójke aus Oberhausen ähnelt dem des Vorgängers. Er ist zwar relativ einfach zu ändern, aber etwas schwierig nachzuvollziehen.

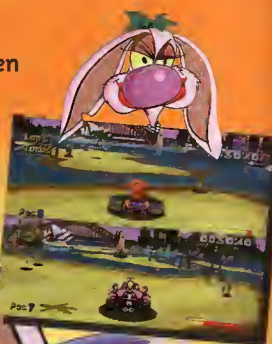
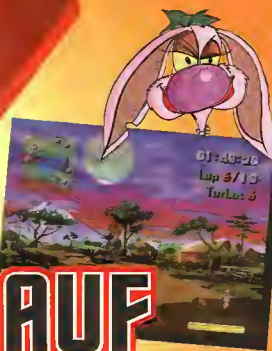
Startet einen Wettkampf und speichert nach dem ersten Rennen ab. Ladet diesen Spielstand in einen Hex-Editor. Sucht dort nach eurem (in Hex umgerechneten) Punktestand. Ändert ihn auf FF, 255 Punkte. Mit diesem Punktepolster braucht ihr euch keine Sorgen um den Ausgang des Wettkampfs zu machen. Jetzt könnt ihr über die Bonusstrecke "Lost Vegas" verfügen. Wiederholt die ganze Sache nochmal und schon ist das Superauto "Warrior", der Spiegelmodus für alle Strecken und die Sandstrecke "Rusty Springs" eure Belohnung.



# STREET RACER

## PRÜGELEI AUF HEISSEN REIFEN!

- ✦ Erhältlich ab November auf folgenden Plattformen:  
Playstation, Saturn, Game Boy, PC
- ✦ Ein knallhartes Rennen, höllisch schnell und verdammt gefährlich
- ✦ Versteckte Strecken und Gegner
- ✦ Bis zu 8 Spieler gleichzeitig
- ✦ Apokalyptische 3D-Umgebung
- ✦ Jede Menge Optionen und Perspektiven



Konsolen-Vertrieb: Konami  
Tel.: 0 69-95 08 12 22



PC-Vertrieb: Guillenot International  
Tel.: 02 11-33 80 00



Windows  
CD-ROM PC

## Diablo (Demo)

Christian Münscher aus Geeste erweist sich als echter Kenner der Diablo-Demo: Mit den Dingen, die ihr jetzt ändern könnt, wird auf jeden Fall die Wartezeit bis zum endgültigen Erscheinen verkürzt.

### Wie ändert man den Aufbau eines Levels?

Im TEMP - Verzeichniss auf der Festplatte findet sich ein Unterverzeichnis SAVE, bei mir ist das z.B. C:\WIN95\TEMP\SAVE. Darin befindet sich eine Datei GAME00.SAV. Diese in den Hexeditor laden. Dann sollte es ab Adresse 640 (Hex) etwa so aussehen:

```
00000640 08 76 00 00 A5 24 00 00 12 7E 00 00 CD 4A 00 00
           Lvl 1           Lvl 2           Lvl 3           Lvl 4
```

Das sind die Seeds für Level 1 - 4 (die Nummer Seeds bekommt man, indem man im Level "R" drückt). Diese kann man nun beliebig verändern (wenn sich seit dem Demo nicht sehr viel verändert hat, wird es noch 12 weitere Dungeon-Level geben. Die Seeds sind jedenfalls schon im Savegame vorhanden).

### Wie füllt man ein abgegrastes Level wieder auf?

Ab Adresse 6C8 stehen die Flags, wo der entsprechende Level schon abgegrast wurde.

```
000006C0 04 00 00 00 01 00 00 00 01 00 00 00 01 00 00 00
000006D0 01 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

Jetzt noch 01 in 00 umändern und schon ist der Dungeon wieder gefüllt. Vorsicht: Auf keinen Fall den Level verändern, in dem man sich gerade befindet! Lieber kurz aus dem Dungeon raus, speichern, reseten und wieder rein.



Vor einem vollausgerüsteten und erfahrenen Kämpfer weichen alle Monstar zurück



Mecht aus der Demo eine fast vollständige Vollversion. Mit der Hexerei ist auch der Zauberer (Sorcerer) als Charakter erwählbar, ebenso wie es jetzt durch mehrere Ebenen geht.



### Wie bekommt man mehr Geld?

#### Datei-Offset 1.536, Hex 600

```
00000600 05 05 00 00 FF 1E 00 00 - 00 00 00 00 7B 2A 00 00
00000610 00 00 26 00 ** ** ** 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
00000620 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
...usw...
```

Dort, wo die Sternchen stehen, trägt man FF FF ein. Dann hat man 16 Mio. Credits zum einkaufen. Das Geld ist aber nur im Charakterinfo-Fenster sichtbar!

Dort, wo jetzt die Sternchen stehen, stand vorher eine 01. Dahinein muß jetzt eine 00 eingetragen werden und schon kann man mehrere Level spielen. Jetzt von Win95 aus die veränderte DIABDEMO.EXE starten. Vorher noch evtl. das SAVE-Verzeichnis in das neu aufgebaute Verzeichnis kopieren, in dem die veränderte EXE liegt.

### Demo verlängern?

Um aus der Prerelease Demo eine V1.0 Alpha Version zu machen, braucht man wieder den Hex-Editor: Ein Verzeichnis auf der Platte aufstellen und aus dem in der AUTO-EXEC.BAT angegebenen TEMP-Verzeichnis die versteckten Dateien DiabDemo.EXE, SmackW32.DLL und Storm.DLL in das neue Verzeichnis kopieren. Mit einem Hex-Editor nach 1.0 (ASCII) in der DiabDemo.EXE suchen und die nächste 01 in 00 ändern

#### Nebeneffekte:

- Wenn man den Rogue auswählt, kommt es unweigerlich zum Absturz
- Der Sorcerer sieht genauso aus wie der Warrior
- Keine Spachausgabe mehr vom Besitzer der Taverne
- Wenn ihr in Level 3 versucht zum Skeleton Lord zu kommen: Absturz
- Wenn ihr von Level 4 nach Level 5 wollt: Absturz

#### Datei-Offset 728.064, Hex B1C00

```
000B1DB0 01 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 01 00 00 00
000B1DC0 01 00 00 00 FF FF FF FF - 56 31 2E 30 00 00 00 00
000B1DD0 00 00 00 00 ** 00 00 00 - 01 00 00 01 00 00 00 00
000B1DE0 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000B1DF0 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
```





Mit den richtigen Waffen hat der Kerl keine Chance

**Wie bekommt man OHNE Hex-Editor mehr Geld?**

Auch ohne Hexeditor kann man leicht zu Geld kommen. Einfach ein Spiel spielen, alles verkaufen und 'NEW GAME'. Und siehe da, ihr behaltet das Geld des vorherigen Spiels. Das Geld ist aber nur im Charakterinfo-Fenster sichtbar!

**Wie bekommt man 2 Butcher?**

Zwei Butcher bekommt ihr, indem ihr nicht mit dem Sterbenden vor dem Dungeon sprecht. Im Dungeon müßt ihr dann die Tür zum Raum des Butchers öffnen, kein Butcher ist da. Dann wieder raus aus dem Dungeon, mit dem Sterbenden sprechen und wieder zum Raum des Butcher. Dort müßt nun zwei dieser Viehcher herumlaufen.

**Daggerfall**

Marius Ludwig aus Troisdorf hat Daggerfall durch eine magische Kristallkugel betrachtet. Hier die Hex-Adressen zu den verschiedenen Attributen. Steigert nicht alle Werte auf 100 (in Hex: 64), da das Spiel sonst abstürzt, wenn ihr eine Stufe aufsteigt.

STR: 149A INT: 149C  
 WIL: 149E AGI: 14A0  
 END: 14A2 PER: 14A4  
 SPD: 14A6 LUC: 14A8

STR: 14AA INT: 14AC  
 WIL: 14AE AGI: 14B0  
 END: 14B2 PER: 14B4  
 SPD: 14B6 LUC: 14B8

Körperkraft: 14F6 Körper Max: 14F8  
 Stufe: 14FB Geld: 14FF  
 Geld: 1500 Magiepunkte: 1507  
 Magie Max: 1509

**FRONTLINE** PC SPIELE  
 Birkbuschstraße 17 • 12167 Berlin  
**ANKAUF – VERKAUF** **GEBRAUCHT**  
**SIE WOLLEN VERKAUFEN???** FAX 030/844 07 38  
 Wir machen Ihnen ein Angebot: Schicken Sie uns eine Liste der Spiele, die Sie verkaufen wollen per Brief oder FAX (Version und Datenträger nicht vergessen) Oder rufen Sie uns einfach an! Tel.: 030/844 07 37  
**SIE WOLLEN KAUFEN???** TEL 030/844 07 37  
 Fordern Sie eine Preisliste an, unser Programm wechselt ständig.  
**GÜNSTIG**  
 Schnäppchen bitte am Telefon erfragen. Tel.: 030/844 07 37  
Verkaufbedingungen: Bei Nachnahme DM 10,50 + DM 3,00 NN Gebühr, bei Vorkasse DM 7,50, pro Paket ca. DM 95,00 portofrei. Alle Preise in DM. Sonderangebote nur solange der Vorrat reicht! Preisänderungen und Infos vorbehalten.

**TSR Dragon Kalender '97**  
 127 x 95 mm, 32,- DM + Versand  
 weitere Kalender:  
 MAGIC In Gathering,  
 Star Trek, Wastu,  
 Voyager, Star Wars, Space Nine,  
 The Next Generation  
 Brettspiele, Bücher,  
 Rollenspiele, Software,  
 Hardware, Strategiespiel,  
 Magazine, Zinnfiguren,  
 ...  
 Microsoft SideWinder 3D Pro  
 Joystick mit optischer Digitaltechnik  
 94,95 DM + Versand  
 Wir sind jetzt auch im Internet: <http://www.playsoft.de>  
**PLAYSOFT** Teichweg 6 • 35043 Marburg • Tel.: 0 64 21-9 41 00  
 Fax: 0 64 21-4 75 26 • Email: [verkauf@playsoft.de](mailto:verkauf@playsoft.de)  
 Int. Robert Einhäuser Gesamtkatalog, ca. 100 Seiten gegen 8,- DM in Briefmarken

**BEFEHLSCHILDER**



©1999 The 3DO Company. 3DO, Studio 3DO, die 3DO Marke und das 3DO Logo sind Warenzeichen der 3DO Company. Alle anderen Marken oder Produktnamen sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Hersteller. Alle Rechte vorbehalten.

Erscheint im März bei



<http://www.3do.com>

## Schleichfahrt

Wer wie Kai Rhodovi aus Bad Salzfluten auch schon bei den Anfangsleveln an seinem Können in der Seefahrt zweifelt, weil die Aufträge schier unmöglich erscheinen und das eigene Schiff auch mit unendlich Credits nicht gut genug ist, macht es sich etwas einfacher, indem er sich sein Schiff wie einen Baukasten zusammenhaut.

Das ist auch für Unerfahrene gar nicht schwer. Nehmt euch einen Spielstand (\*.des), geht zum Waffenhändler und merkt euch alle Bauteile eures Schiffes. Dann muß der gute alte Hex-Editor ran, sucht euch einfach die passenden Zahlenwerte und ändert sie je nach Bedarf um. So braucht ihr nur eure Hiob (=2049) in eine Succubus (=2052) umwandeln, und schon habt ihr das heste Schiff im Ozean. Ebenso kann man das mit allen anderen Schiffsteilen machen. Ihr solltet aber darauf achten, daß ihr nur das Inventar aufwertet und nicht wild Werte überschreibt. Also nur nach dem Motto: Aus einer kleinen Waffe eine große Waffe und nicht: Aus einem Magazin ein Schiff machen.



Reiche Söldner schießen besser

Hin und wieder solltet ihr kontrollieren, ob das, was ihr im Hex-Editor geändert habt, auch im Spiel geändert wurde. Und wie immer eine Sicherungskopie des Spielstandes anlegen. Sicher ist sicher!

### Zum Booster und Silator:

Ersetzt die Werte des Generators, startet das Spiel dann wieder und kauft euch wieder einen Small Block. Speichert erneut ab und macht dann aus dem Small Block einen Big Block ect. Auf die Fixer und Noise Reduce Skin könnt ihr solange verzichten, bis ihr sie auch ganz legal in "Neopolis" kaufen könnt.

### Schiffe

Hiob:	2049
Gator:	2050
Zorn:	2051
Succubus:	2052

### Magazine

Magazin I:	1025
Magazin II:	1026
Magazin III:	1027
Magazin IV:	1028
Revolver I:	1029
Revolver II:	1030
Revolver III:	1031
Revolver IV:	1032

### Torpedos

STA1 (Stanley I):	1
STA2 (Stanley II):	2
THR1 (Thresher Shark I):	3
THR2 (Thresher Shark II):	4
BUL1 (Bull Shark I):	5
BUL2 (Bull Shark II):	6
TIG1 (Tiger Shark I):	7
TIG2 (Tiger Shark II):	8
MAN1 (Man Eater I):	9
MAN2 (Man Eater II):	10

## INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	173	Magic Line	105
Althoff	93	Matrox Electronic Systems	55,57
AOL Bertelsmann	15	Media Point Rose	140/141
Softwareversand Bachler	49	Media Publishing	145
BMG	200	Media World	17
Bornico	2/3,25,31,37,40/41,121,123,132/133,139,165	Microsoft	18/19
Buy or Change	113	Mindscape	177
Call & Play Geratz	137	MK-Computer	197
Centre Gold	155	Multimedia Soft	103
CINEMA	191	NBG	99,101
CompuStore	91	New PHD	23,109,111,113
Creative Labs	75	Novalogic	73
DMV-/Franzis-Verlag	189	Okay Soft	83
Eagle Games	169	Phillips	43
Electronic Arts	143,170/171	Playcom Software	169
ELSA	13	Playsoft	109
Fantasy Productions	175	Psynosis Deutschland	80/81,181
FRONTLINE	109	Schiwi Elektronik	39
Game it!	88	Sierra Coktel Vision	95,157
Gametek	33	Softgold	187
Gross Electronic	91	Softsale	131
GUILLEMOT International	107	Software 2000	124/125
Hahn & Julian	197	Softwarehouse	179
Hewlett-Packard	4	Sony Deutschland	29
Hint Shop	105	SSV Klapf-Bachler	105
IKARION	160/161	TopWare	199
Kabel 1	193	Versand 99	85
Karsoft	83	Virgin Interactive	34/35,61,63,65,67,68/69
Klasing	97	Visio Nova Handelsges.	103
Koch Media	129	Warner Interactive	86/87,182/183
		WIAL Versand	116/117
		WOM	103



HAMM (Hammerhead Shark):	11
FLA1 (Flash Shark I):	12
FLA2 (Flash Shark II):	13
FLA3 (Flash Shark III):	14
BIG1 (Big Bang I):	15
BIG2 (Big Bang II):	16
SUB1 (Subsonic I):	17
SUB2 (Subsonic II):	18
LEE1 (Leech I):	19
LEE2 (Leech II):	20
CLUS (Cluster Bomb):	21
TORC (Torch):	22

**Geschütze**

Vendetta I:	3081
Vendetta II:	3082
Vendetta III:	3083
Max. Impact I:	3080
Max. Impact II:	3081
Plasma Gun I:	3073
Plasma Gun II:	3074
Plasma Death I:	3075
Plasma Death II:	3076
Plasma Death III:	3077
Doom Mortar:	3078

**Software**

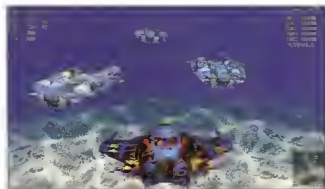
Torpedo Claw V1.6:	7169
Torpedo Claw V2.1:	7170
Torpedo Claw V3.6:	7171
Punisher V1.0:	7172
Punisher V1.4:	7173
Punisher V2.2:	7174
Eraser V0.8:	7175
Eraser V1.0:	7176
Eraser V1.4:	7177

**Sensoren**

Spy I:	6145
Spy II:	6146
Spy III:	6147
Spy IV:	6148

**Generatoren**

Small Block:	4097
Medium Block:	4098
Big Block:	4099
Booster:	4100
Silator:	4101



Mit dem besten Schiff durch den Ozean



**Deutscher Sportbund** *Hier geht's rund...*

**Kegeln – im Verein am schönsten.**

Leben mit Sport – im Verein am schönsten! Beim Kegeln ist die Freizeit immer eine runde Sache: Die ideale Verbindung von sportlicher Aktivität und Geselligkeit. Das Faltblatt „Kegeln zum Kennenlernen“ und die Broschüre „Im Verein ist Sport am schönsten“ gibt es beim Deutschen Sportbund, 63146 Heusenstamm, gegen DM 2,- in Briefmarken.

**Deutscher Sportbund** **Deutscher Keglerbund**

**WARNSCHILDER**



© 1997 The 3DO Company. 3DO, Studio 3DO, die 3DO Logos und alle 3DO-Benennungen sind Warenzeichen bzw. geographische Warenzeichen der 3DO Company. Alle anderen Namen oder Produktbezeichnungen sind eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Hersteller. Alle Rechte vorbehalten.

Erscheint im März bei

<http://www.3do.com>





Thomas Ziebarth

**Außer Cyrix & AMD gibt's doch noch andere Themen. Diesmal ein zu schnelles CD-ROM und einen Joystick, der partout nicht weiß, wo's langgeht.**

## SO GEHT'S

Bereits seit einigen Wochen läuft unser neuer Telefonservice – ausschließlich für Hardwarefragen. Die meistgestellten Fragen präsentieren wir jeden Monat komprimiert auf dieser Seite.

**Die Hardware-Hotline  
erreicht ihr jeden Sonntag  
von 11 bis 15 Uhr.  
Telefon: 089/162675**

Bitte stellt nur Fragen, die mit technischen Problemen und Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Tips stellt bitte nur schriftlich. Wir bauen einen Teil davon ins Heft ein. Ferner findet ihr bei News, Test und Previews immer eine Kontaktmöglichkeit zum Hersteller bzw. dessen Hotline. Das ist schneller, als wir sein können.

# Erste + Hilfe

## CYRIX & AMD: Die Softwarefallen

Obwohl immer noch 90 Prozent aller Anrufe zu diesem Thema kommen, hier nur noch wenige Zeilen dazu, denn beim folgenden Problem kann ich euch leider nicht helfen. Einige Spiele lassen sich nunmal bei der Verwendung dieser CPUs mit keinem Trick der Welt installieren. Gemeint sind alle Games, die die gefürchtete Pentium-Abfrage durchführen. Hierbei wird vom Installationsprogramm nämlich der Initialisierungsstring des Intel-Pentium gesucht. Weder bei CYRIX noch bei AMD ist dieser jedoch vorhanden (und das darf er ja auch nicht – Stichwort Intel-Patent!).

So wird die Installation also gnadenlos abgebrochen, wenn das Programm diesen String nicht findet, da es dann annimmt, daß ein 486er vorliegt. (Bestes Beispiel: selbst Windows 95 meldet den CYRIX P166+ in der Systeminfo als 486er!)

Bei den betroffenen Spielen wäre folglich eine Änderung der Software notwendig, damit nicht mehr nach der Bezeichnung der CPU, sondern nach der erforderlichen Rechengeschwindigkeit gefahndet wird, was nach meiner Meinung auch wesentlich sinnvoller wäre...

## Joystick ohne Orientierung

Er heißt Sidewinder und ist von Microsoft höchstpersönlich. Wo's langgeht, war ihm allerdings nicht so ganz klar, denn immer wenn's rechts herum ging, konnte unser Wiener Rennfahrer nur links abbiegen – schade, da war doch glatt 'ne Leitplanke!

Der Renomier-Joystick ist an diesem Problem allerdings nicht alleine schuld. Denn, um diesen Stick richtig einsetzen zu können, muß er zuerst konfiguriert werden. Alle Tasten können dabei (fast) beliebig belegt werden. Das bedeutet aber, daß dieses Eingabegerät wegen der vielen Konfigurationsmöglichkeiten nicht von allen Spielen unterstützt wird. In diesem Fall war

wohl die gewünschte Belegung nicht mit dem Autorenn-Spiel kompatibel – also gab es reichlich (Pixel-) Blechschaden...

Lösung: Standardbelegung wählen oder einen weniger komplexen Stick für die Ratserei verwenden!

## CD-ROM zu schnell?

Einige Anrufer hatten folgendes Problem: Auch auf CPU- und speichermäßig gut ausgestatteten Rechnern ruckelten Spiele wie der Wing Commander 4 nur so vor sich hin. Die Videosequenzen waren dagegen einwandfrei. Auf anderen, weniger gut bestückten Maschinen liefen sowohl die Videos als auch die Games selber aber völlig normal – was also tun?

Was alle Ruckel-Rechner gemeinsam hatten, war ein 8- oder 10-fach-CD-ROM.

Die häufigste, aber bei weitem nicht die einzigste Fehlerursache, ist die extrem hohe Lesegeschwindigkeit unserer heutigen CD-Laufwerke! Sie sind manchmal nicht in der Lage, jede (ältere oder zerkratzte!?) CD in dieser Geschwindigkeit zu lesen. Normalerweise fährt ein gutes Gerät in diesem Fall auf Single- oder (meistens) Double-speed herunter, um sich dann langsam an die maximale Übertragungsrate "heranzutasten". Dabei kann es passieren, daß das Laufwerk gerade Spiele-CDs nur mit Minimalspeed liest, weil es nicht zwischen den Game- und den Videosequenzen unterscheiden kann. Videosequenzen zum Beispiel (also auch die Zwischensequenzen bei WC4) werden generell 2-fach gelesen – hier fällt somit ein zu langsamer Modus noch nicht auf. Geht es aber ins Game zurück, beginnt die Ruckelei wieder von vorn.

In diesem Fall sollte ein gutes Laufwerk wieder hochfahren. Vor allem preiswerte No-Name-Laufwerke leisten sich diesen Luxus jedoch oft nicht – sie warten damit, bis eine andere CD eingelegt wird. Enthält auch diese dann wieder Video-Sequenzen, ist uns erneut der 2-fach-Gang sicher. Nun sollen hier keinesfalls die schnellen CD-Laufwerke "schlechtgemacht" werden – ganz im Ge-



genteil – wer viel installiert, wird sie lieben lernen. Vielmehr sollten sich die Game-Hersteller überlegen, wie sie die Video- und Spielsequenzen für diese mittlerweile zum Standard gehörenden schnellen CD-ROMs besser lesbar machen können!

Aber bis dahin: Wenn möglich, die CD-Rennmaschine nur zum Installieren benutzen und zum Spielen ein zweites CD-ROM mit 4-facher Geschwindigkeit einbauen – schneller werden Spiele (bis jetzt) fast nie gelesen. Soll es dennoch eine der "neuzeitlichen" CD-Zentrifugen sein – Tests lesen, Fehlerkorrektur und den internen Cache vergleichen, erst dann kaufen!

## In eigener Sache

Eigentlich freue ich mich über jeden Anrufer. Es gibt jedoch einige, die immer wieder anrufen, ohne zu wissen, welches Problem sie eigentlich haben? Und seltsamerweise kommen genau sie auch tatsächlich immer wieder durch – die "echten" Problem-Inhaber müssen sich oft die Finger wund wäblen! Seit zwei Wochenenden ruft zum Beispiel mehrmals am Tag Mark E. (17) aus Dort-

mund an, um mir immer wieder zu berichten, daß er einen Dual-Pentium Pro mit 2 x 200 MHz (!) hat, 128 MByte Hauptspeicher sind drin, und betreiben tut er das Ganze, wie er selbst sagt, erfolgreich mit Windows 95 – na Klasse!

Seine einzige Frage: "Kann ich auch dieses oder jenes Spiel installieren..." und so weiter.

Lieber Mark, hier gebe ich es dir nun schriftlich: Du kannst auf Deinem "Superrechner" bestimmt jedes Spiel der Welt installieren. Du mußt mir aber hinterher berichten, wie du die Kiste überhaupt zum Laufen gebracht hast! Wenn man mal davon absieht, daß Windows 95 schon nicht so recht weiß, was es mit EINEM Pentium Pro anfangen soll, möchte ich mal sehen, wie dieses Betriebssystem mit deinen ZWEI Pro 200 fertig geworden ist! Bau' doch einfach mal einen davon aus – einen Unterschied wirst du sicher kaum feststellen, denn selbst Bill Gates weiß wahrscheinlich noch nichts davon, daß sein Windows 95 plötzlich multiprozessorfähig geworden ist. Vielleicht sollte deine Version zum Patent angemeldet werden!?

Ich möchte dich daher bitten, noch einmal deine "Rechnerkonfiguration" zu überdenken, und all denen, die echte Probleme haben und deshalb diese Hotline-Nummer wirklich dringend brauchen, auch eine Chance zu geben, ihre Sorgen loszuwerden...

Aber allen anderen zum Trost – jedes noch so kleine Problem wird von mir sehr ernstgenommen. Viele fragen mich zum Beispiel, ob sie mich auch mit einer "dummen Frage" belästigen dürfen.

Dazu nur soviel: dumme Fragen gibt es für mich nicht! Erstens muß nicht jeder, der mit einem PC arbeiten will, auch wissen, wie's drinnen aussieht, und angefangen hat schließlich jeder mal. Vor einigen Jahren hielt auch ich einen Datenbus noch für eine direkte Verkehrsverbindung zum Computerhändler.

Und noch etwas: Es wird immer wieder Probleme geben, die sich telefonisch nicht klären lassen – habt bitte Verständnis dafür. Eine Blinddarmoperation ist für einen Chirurgen auch einfach – per Telefon allerdings unmöglich.

Also bis Sonntag – euer Tom

**FON 07182 - 2079**  
 T-Online \*200578# FAX 07182 - 2097  
 Händleranfragen erwünscht

**Unsere Weihnachtspreise - fast geschenkt**

<b>Akte Pandora*</b>	ADV KD	<b>69,90</b>
<b>Bleifuß 2</b>	ADV KD	<b>54,90</b>
<b>Com. &amp; Conq. 2 Red Alert*</b>	SIM EV 78,90 KD	<b>84,90</b>
<b>Das Schwarze Auge 3</b>	ROL KD	<b>34,90</b>
<b>Daggerfall*</b>	ADV EV 69,90 KD	<b>78,90</b>
<b>Destruction Derby 2*</b>	SIM KD	<b>69,90</b>
<b>Die Hard Trilogy*</b>	ACT DA	<b>69,90</b>
<b>Diablo*od. MDK je</b>	ACT KD	<b>76,90</b>
<b>Discworld 2*</b>	ADV KD	<b>69,90</b>
<b>Down in the Dumps</b>	ADV KD	<b>69,90</b>
<b>Dungeon Keeper*</b>	SIM KD	<b>69,90</b>
<b>F 22 Lightning</b>	SIM KD	<b>72,90</b>
<b>Formel 1*</b>	SIM KD	<b>69,90</b>
<b>Gold Games (15 Spiele)</b>	PAK KD	<b>34,90</b>
<b>NHL / Fifa Soccer 97</b>	SPO KD	<b>69,90</b>
<b>Privateer 2 The Dark.*</b>	SIM KD	<b>76,90</b>
<b>Risiko od. Flottenmanöver je</b>	SIM KD	<b>69,90</b>
<b>Comanche 3/Armored Fist 2</b>	ACT KD	<b>74,90</b>
<b>Syndicate Wars</b>	ACT KD	<b>69,90</b>
<b>Tomb Raider</b>	ADV KD	<b>69,90</b>
<b>Tonstruck</b>	ADV KD	<b>69,90</b>

\*ADV = Action, SIM = Simulation, SPO = Sport, PAK = Sammelbox  
 ACT = Action, SIM = Simulation, SPO = Sport, PAK = Sammelbox  
 ADV = Adventure, ACT = Action, SIM = Simulation, SPO = Sport, PAK = Sammelbox

**2 Spiele bezahlen + 1 Spiel gratis**

Wing Commander 4, Need for Speed SE, Ripper, Cybermage, Bayman, Terra Nova, Star Trek: Voyager: The Assault, Rigs, Bad Mojo, Draidentziel, Crusader No Remorse, Cricket 95, Top Gun, FIFA Soccer 96, Rebel Assault 2, Juggo Dread, Mechwarrior 2, US Navy Fighter Gold, Across the Rhine, TriTrot, Action Pack, Frankenstein Alone in the Dark, 1+2+3, Descent 2, Pitfall, Earthw, Jim, Dungeon Master 2, Bloodwings

**Das ultimative Weihnachtsgeschenk!**  
**TIMEX DATA LINK 150**  
drahtlose Kommunikation zwischen PC und Uhr. Personalmanagement in der Uhr. INFO kostenlos!

**Buy or Change**  
**Postfach 1310**  
**73638 Welzheim**

## HANDZEICHEN



Ich finde, Sie sind ein mieser Fahrer.

Ich finde, Sie haben die Geschlechtssteile eines Winzignogers.

**Erscheint im März bei**  
<http://www.3do.com>



# HOLIDAY

## Wer ist reif für

Von der einsamen Südseeinsel zur Touristenfalle und Betonburg: Wirtschaftssim von Sunflowers

Der **Tourismus** boomt: Grund genug, sich des Themas in einer Simulation anzunehmen. Verantwortlich dafür zeichnet Sunflowers, die zuletzt mit „Die Fugger II“ zumindest einen kommerziellen Erfolg einfahren konnten. Im jüngsten Werk „Holiday Islands“ übernimmt der Spieler die Kontrolle einer Ferieninsel und soll darauf möglichst schnell die komplette Infrastruktur aufbauen. Nach sechzig Jahren wird abgerechnet: Wieviel Gesamtvermögen wurde nach Abzug eventueller Kredite angehäuft – kann der erfolgreiche Ferienmanager sich endlich mit Taschen voller Geld selbst in die Sonne legen? Anders als die meisten Wirtschaftssims aus deutschen Landen ist „Holiday Islands“ kein Managerspiel, das vorwiegend in Menüs und Bilanzen stattfindet: Sein Eiland sieht der Touristiktycoon aus einer isometrischen „schräg-von-oben“-Sicht und kann genau verfolgen, wie es sich allmählich in eine Betonwüste verwandelt. Der Spieler fängt als armer „Tellerwäscher“ an, der nur über wenig geborgtes Kapital verfügt. Immerhin reicht es gleich zum eigenen Flug-



**Sabotage: Wer Ärger mit der Konkurrenz hat, heuert Maitaucher an**

bafen, auch wenn der mit einer Schlammpiste auskommen muß. Dazu gesellt sich ein Zeltplatz, ein kleiner Laden, Frittenbuden und ein Fahrradverleih. Das karge Angebot zieht in erster Linie alternative Globetrotter an: Die sind für den Anfang zwar willkommen, aber später möchte man natürlich Gäste mit Geld in der Tasche. Mit dem langsam einsetzenden Talerstrom kann sich der kleine Inselzampano bald größere Hotels, Supermärkte und Gaststätten leisten, immer mehr Geld in Werbung und zugkräftige Attraktionen stecken und weiter expandieren.

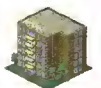
### TOURISMUS

Einer der weltweit größten Wirtschaftszweige. Nach Angaben der WTO (World Tourism Organization) waren 1994 runde 528 Millionen Menschen auf Reisen, die Branche erwirtschaftete über 500 Milliarden Mark Umsatz. Bis zum Jahr 2000 soll der Tourismus nach Schätzungen der WTO weltweit größter Wirtschaftszweig sein, wichtiger als Ölhandel oder Industrieproduktion.

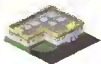
### DIE ZWÖLF GEBÄUDEGRUPPEN



**Häuser:** Die kleinsten Wohneinheiten sind zur Auflockerung des Angebots unverzichtbar. Wer „High Society“-Besucher will, kommt um Luxusvillen nicht herum.



**Hotels:** Die wichtigste Einnahmequelle überhaupt – ein paar teure Hotels um gute Attraktionen herum sind fast immer restlos ausgebucht, auch wenn man die Preise später drastisch anhebt.



**Gaststätten:** Unentbehrlich, sollten zielgruppengerecht verteilt sein – Gourmet-Tempel neben Luxushotel, „WaterBurger“ neben Billigabsteige.



**Einkaufsmöglichkeiten:** „Shopping“ lockt Touristenströme an und bringt Geld ein: Während der einfache Laden nur die Grundversorgung deckt, machen sich Kaufhäuser schnell bezahlt.



**Sportanlagen:** Aktivurlaub ist „in“. Ob Bolz- oder Tennisplatz, Planschbecken oder Wellenbad: Sporteinrichtungen sorgen für Publikumsverkehr und gefüllte Kassen



**Attraktionen:** Nichts ist schlimmer als gelangweilte Touris. Ob Disko, Theater, Casino oder Besichtigung der Sphinx: Sie erhöhen das Image und damit die Besucherzahlen beträchtlich.



**Parks:** Wer macht schon Urlaub in Betonwüsten? Parks lockern die Stadtstruktur auf, heben die Inselqualität und machen sich durch Eintrittsgelder sogar finanziell bezahlt.



**Straßen:** Obwohl Gebäude nicht zwingend angeschlossen sein müssen, können sich größere Einrichtungen ohne Straßen Netz nur unvollständig entwickeln.



**Fahrzeugverleihe:** Anfangs reicht ein Fahrradverleih, später sorgen „Rent-a-Jeep“ und dann eine richtige Autovermietung für den Transport über größere Entfernungen.



**Flughäfen:** Von der Stoppeleiste zum Aerodrome – über Flughäfen läuft der Großteil des Reiseverkehrs. Die Größe sollte zur Bettenkapazität der Insel passen, später kann man damit sogar Geld verdienen



**Häfen:** Die maritimen Brüder der Flughäfen sind längst nicht so leistungsstark, aber oft lohnt sich ein Hafen bei kleinen Inseln eher als ein großer Flugplatz – und macht weniger Lärm.



**Versorgung:** Ohne Müllkippe und Klärwerk versinkt die schönste Ferieninsel im Abfall. Beide sollten nicht gerade im Stadtzentrum, sondern außerhalb stehen.

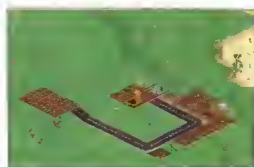


# ISLAND

## diese Ferieninsel?



**Eiffelturm: Solche Attraktionen locken riesige Besucherströme an**



**Von der Baustelle...**



**... über das ruhige Dorf...**



**... und schließlich zum brum-menden Ferienzentrum...**



**... mit allen Nachteilen: Eine Müllkippe im Hinterland.**

Neben diesem Standardspiel gibt es verschiedene Szenarien: So gilt es, in maximal 20 Jahren eine halbe Milliarde Mark zu verdienen, alle Gegner in den Ruin zu treiben oder eine Luxusinsel für 4000 reiche Gäste aufzubauen. "Holiday Island" spielt sich zwar wie eine Mischung aus "SimCity" und "Theme Park", setzt aber andere Akzente. So ist das Programm toleranter was die Infrastruktur angeht: Müllkippen, Kläranlagen und Kraftwerke sollten vorhanden sein – wenn sie fehlen, hat das allerdings nur geringe Auswirkungen. Das Straßennetz hricht bei Störungen nicht vollständig zusammen, sondern funktioniert eingeschränkt weiter. Anders als bei der Konkurrenz kann man auf seiner Ferieninsel die Bedürfnisse der Gäste nicht direkt abfragen: Die Statistiken geben Auskunft über Finanzen,

zusätzlich gibt's zu jedem Gebäude Infos – aber ob die Kundschaft zufrieden ist, erfährt man nicht. Insgesamt läßt sich das Inselimperium einfach steuern, allerdings sorgen Höhenunterschiede gelegentlich für Ärger: Ähnlich wie in "Populous" muß der Spieler sein Baugelände für sehr viel Geld erst einheinen. Was mit Gebäuden wenig Probleme verursacht, wird beim Anlegen von Straßen schwierig: Die lassen sich über zweifach angewinkelte Grundflächen nicht verlegen; wer Pech hat, muß für ein kleines Vermögen eine Umgehung bauen. Veralbert fühlt man sich, wenn Badegäste am Strand das Bauland helegen und die Millionen Mark teure Anhebung des Meereshodens hlockieren – wo verhindert denn ein einzelner Sonnenanbeter gleich komplette Hotelneubauten? *ste*



**Peter Steinlechner**

**GUT**

Sunflowers hat neue Vorbilder: Statt "Kaiser" und "Hanse" jetzt "SimCity" und "Theme Park". Dabei setzt die "Ferieninsel" eigene spielerische Akzente und betont weniger das Makromanagement mit unzähligen Details, sondern stellt den Wirtschaftspart deutlicher in den Vordergrund. Wichtig: Die Gebäudetypen und sonstigen Einrichtungen sind gut aufeinander abgestimmt. Im Spielverlauf dazukommende Neubauten reißen zum Weiterspielen nach dem Motto: "Schnell noch ein neues Ferienzentrum, dann mache ich Feierabend". Neben einigen ärgerlichen Ungereimtheiten bei der Bedienung schrecke ich nur wegen des insgesamt zu niedrigen Schwierigkeitsgrades vor einer höheren Einstufung zurück; die Entwickler geben dem Spieler zu mächtige Statistiken und Managementhilfen zur Hand, mit denen das freizeittliche Eiland für meinen Geschmack zu leicht auf maximalen Profit hin optimiert ist. Für Einsteiger und Gelegenheitsspieler ist "Holiday Island" bestens geeignet, "Sim"-Profis finden in dem Inseltreiben nicht genug Herausforderung.

Name ..... **Holiday Islands**  
 Genre ..... Wirtschaftssimulation  
 Hersteller ..... Sunflowers  
 Niveau ..... einfach/einstellbar  
 Preis ..... ca. 100 Mark  
 Spieler ..... 1 bis 8

System ..... Win3.11  
 Festplatte belegt ... min. 5 MByte  
 RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
 Steuerung ..... Tastatur, Maus  
 Extras ..... keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal	66	66
empfohlen		90
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

**Grafik** ..... **61%**  
**Sound** ..... **58%**

**Spielspaß**

<b>S</b>	<b>O</b>	<b>L</b>	<b>O</b>	<b>M</b>	<b>U</b>	<b>L</b>	<b>T</b>	<b>I</b>
<b>73%</b>					<b>75%</b>			





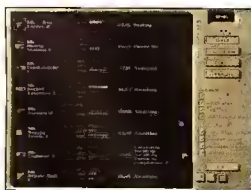


# Mechanized Assault

Mit einer hervorragenden Mixtur aus Elementen von Echtzeit- und rundenbasierter Strategie gelingt Interplay die Überraschung des Monats

## SPASS ZU VIERT

M.A.X. macht zwar auch zu viert eine Menge Spaß, wegen des hervorragenden Computergenerators aber nicht mehr als alleine. In unserer Testversion noch nicht eingebaut waren spezielle Multiplayerszenarios, mit denen der Basisaufbau praktisch wegfällt und stattdessen die pure Action im Vordergrund steht.



Eine Übersicht zeigt den Status jeder einzelnen Einheit



Die grünen Balken verweisen auf verbliebene Hitpoints



Die Grafik im Hauptbildschirm gibt nicht gerade zu Begeisterungstürmen Anlaß

Keine Genrebezeichnung sagt so wenig über den tatsächlichen Inhalt eines Programms aus, wie der Begriff "Strategie". Selbst mit der Beschränkung auf kriegerische Auseinandersetzungen mittels miniaturisierter Einheiten findet der Interessent ein schier unüberschaubares Angebot vor. Das reicht von eindeutig actionorientiertem Stoff wie "Z" bis hin zu trockenstem Armeengeschichte à la "War College". Ähnlich divergierend ist folgerichtig auch die Käufer-schar; nur einige populäre, leicht verdauliche Titel wie "Command & Conquer" oder "Warcraft 2" schaffen es allerdings, die Massen in ihren Bann zu ziehen. Interplay versucht mit einem teilweise neuen Konzept und größtmöglicher Flexibilität zwei scheinbar gegensätzliche Vorhaben zu vereinbaren: M.A.X. macht dem Publikum eine gewaltige Spieltiefe und bemerkenswerte Komplexität durch aufwendige Präsentation und eingängige Bedienung schmackhaft.

An allererster Stelle steht natürlich die geschickte Umgehung des bis dahin grundsätzlichen Unterscheidungsmerkmals ähnlich gearteter Programme: M.A.X. ist weder dem Lager der rundenbasierten noch dem der in Echtzeit ablaufenden Strategiespiele eindeutig zuzuordnen. Prinzipiell teilen sich die Missionen in eine meist vorgegebene Anzahl von Runden auf. Innerhalb eines Turns ist dafür Echtzeit angesagt. Das

In manchen Missionen müßt ihr euch mit außerirdischen Truppen herumschlagen

heißt, alle verfügbaren Truppen können jederzeit agieren, auch die beliebte Gruppenbewegung mittels eines gezogenen Rahmens ist selbstverständlich vorgesehen. Eine Einschränkung gibt es allerdings: Jeder Einheit sind verschiedene Attribute zugeordnet, unter anderem, wie weit sie innerhalb einer Runde ziehen kann. Wer es ein bißchen weniger hektisch mag, kann den Simultanmodus abschalten. Dann machen menschliche und computergesteuerte Parteien immer schön abwechselnd ihre Züge, sind jedoch nie vor gegnerischem Feuer gefeit. Drückt eines der beiden Lager noch vor Ende der einstellbaren Rundenzeit auf den "End Turn"-Knopf, hat das Gegenüber nur noch eine deutlich verkürzte Zeitspanne zur Verfügung, seine Tätigkeiten zu verrichten. Speziell im Netzwerkmodus eine hilfreiche Finte, um in entscheidenden Momenten Panik beim Gegner ausbrechen zu lassen. Damit sich die aufwendigen Szenarien von M.A.X. nicht ewig in die Länge ziehen, gibt es ein fest definiertes, auf die Vorgeschichte abgestimmtes



# & EXploration



Spielziel. Wie schon so oft in der Spielegeschichte ist die Erde mal wieder am verenden, weshalb insgesamt acht Gruppen mit riesigen "Generations"-Raumschiffen ins weite All aufbrechen, um dort auf fruchtbaren Planeten eine neue Heimat zu finden. Da die Clans untereinander verfeindet sind, kommt es auf den frisch besiedelten Himmelskörpern immer wieder zu erbitterten Auseinandersetzungen um die Vorherrschaft. Vorrangiges Ziel ist es, sogenannte "Ecospheres" zu errichten, komplett ausgerüstete Minizivilisationen unter einer riesigen Glaskuppel. Jede dieser Ökostrukturen scheffelt pro Runde einen der entscheidenden Punkte, auf die die Missionen zumeist ausgerichtet sind, wie z.B.: "Gewinner ist, wer nach 30 Runden die meisten Ecosphere-Punkte aufweisen kann." Der Gag dabei: Zerstört der Feind eine Ökosphäre, gehen alle bisher gesammelten Punkte dieser Einrichtung mit verloren, was kurz vor dem sicher geglaubten Sieg die Lage noch einmal geböhrig durcheinander wirbeln kann. Die Bedienung entspricht hohen Standards, weist aber einige Besonderheiten auf.

Mit dem ersten Klick wird eine Einheit oder ein Gebäude selektiert; nach dem zweiten erscheint ein Menü, das alle für den jeweiligen Typ sinnvollen Befehle auflistet. Wie erwähnt, sind einige Befehlsstrukturen leicht abweichend. Um z.B. einen Transporter zu beladen, müßt ihr ihn anwählen, den Befehl "load" ausgeben und danach alle Truppen anklicken, die ihr mitnehmen wollt. Sehr nützlich ist die am linken Bildrand plazierte Hilfsmittelleiste, die so ziemlich jede sinnvolle Option bietet. Weltpremiere in einem Strategiespiel dieser Art feiert der stufenlose Zoom, der sich als extrem praxistauglich erwiesen hat und deshalb wohl bald Nachahmer bei der Konkurrenz finden wird. Die Ausstattungsfülle inklusive 15 Trainings-, 24 Einzel- und 10 spezieller Multiplayerlevel klingt schon in der Theorie beeindruckend, die tatsächlichen Qualitäten von M.A.X. zeigen sich jedoch erst in der Praxis. So avanciert zum Beispiel die KI (künstliche Intelligenz) zur neuen Referenz im Genre und sticht selbst die von "Z" deutlich aus. Der Computergegner greift weder blind an,



**Der Surveyor sucht die Gegend nach Bodenschätzen ab**



**Alle Upgrades müssen einzeln erforscht werden**

## KLEINE AUSWAHL DER EINHEITEN UND GEBÄUDE



**Scanner**  
Unverzichtbar bei Vorstößen tief ins Feindesland



**Mobile Flak**  
Bei Luftunterlegenheit solltet ihr davon ein paar besitzen



**Reparierereinheit**  
Besonders bei teuren Truppen macht sie sich schnell bezahlt



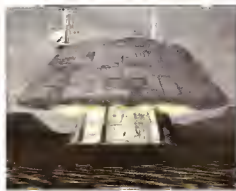
**Mobiler Raketenwerfer**  
Besonders mit Upgrades eine der mächtigsten Einheiten



**AWAC**  
Das Aufklärungssystem sorgt bei Luftkämpfen für Übersicht



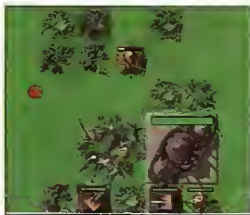
**Trainingshalle**  
Hier könnt ihr unter anderem Infiltratoren ausbilden



**Forschungszentrum**  
Sie machen die Upgrades erst möglich



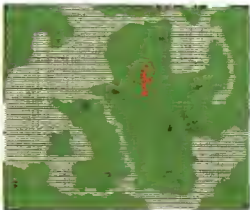
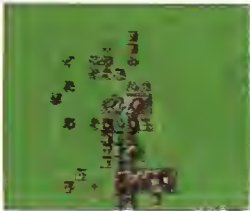
**Fabrik für schwere Waffen**  
Ohne Nachschub an schweren Waffen habt ihr keine Chance



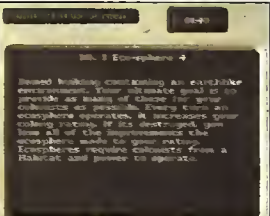
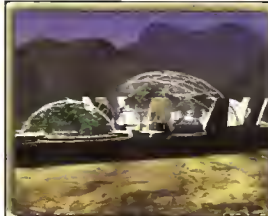
**Um diese Ecosphären dreht sich im Prinzip das ganze Spiel**



**In den Mining Stations könnt ihr die richtige Mischung der zu fördernden Rohstoffe austarieren**



**Hier nur ein kleiner Bruchteil der theoretisch unendlich vielen Zoomstufen**



**Im "Trainingscenter" könnt ihr Einheiten reparieren oder upgraden**

noch steht er dumms herum, sondern überrascht ständig mit durchdachten Aktionen, die sogar vom Programm als "leicht" eingestufte Missionen zu einer Herausforderung werden lassen. Die KI erkennt außerdem materielle Überlegenheit (und auch Unterlegenheit) des Gegners, ungeht zielsicher starke Verteidigungspräsenz und ist erstaunlich flexibel. Das heißt, es kann durchaus vorkommen, daß der Rechner innerhalb eines Zuges seine Strategie umstellt und zu einem anderen, für ihn erfolgversprechenderen Plan überwechselt. Doch auch der Mensch profitiert von diesen überragenden Routinen. So ist die Vorgehensweise der feindlichen Seite nicht auf bestimmte Verhaltensweisen fest einprogrammiert wie etwa bei Command & Conquer, sondern der Computer analysiert ständig die aktu-

elle Lage und richtet seine Taktik gegebenenfalls blitzschnell danach aus. Nicht ganz so erfreulich sieht es bei der Optik aus. Zwar peinigien dank SVGA keine Pixelwüsten das Auge, doch die insgesamt recht triste Farbgebung und die schmucklos gezeichneten Gebäude und Einheiten passen nicht zu dem ansonsten hervorragend Eindruck, den M.A.X. macht. Zum Ausgleich gibt's ein ellenlanges, gut gemachtes Intro sowie ausgesprochen atmosphärische Hintergrundtracks und eine sexy klingende Frauenstimme als Sprachausgabe. mg



Michael Galuschka

**SUPER**

M.A.X. ist trotz des herkömmlichen Grundkonzeptes - Kampf um die Vorherrschaft neubesiedelter Planeten - eindeutig eines der erfischendsten Strategiespiele seit langer Zeit. Was mich neben der ganz an der Spitze stehenden Computerintelligenz und der stufenlos zoombaren Karte besonders beeindruckt, ist die enorme Komplexität. Ein bißchen Einarbeitungszeit ist deswegen schon nötig, damit die prinzipiell logische Bedienung locker von der Hand geht, doch diese wird mit monatelangem Spielspaß belohnt. Vermißt man auf Anhieb ein Feature - nach ein bißchen Herumprobieren oder einem Blick ins Handbuch stellt man bald fest, daß es doch in M.A.X. integriert ist. Seien es das detaillierte Baumanagement, Einheiten-Upgrades, Rohstoffabbau oder auch nur "Kleinigkeiten" wie die Reichweitenanzeige: alles drin, alles dran. Schwächen sind zwar spärlich gesät, sollen aber nicht unerwähnt bleiben: Die Grafik verspricht nicht gerade Massenappeal, und das bereits erwähnte Manual gibt nur einen recht groben Einblick in die Materie.

Name .....	M.A.X.
Genre .....	Strategie
Hersteller .....	Interplay
Niveau .....	einstellbar
Preis .....	ca. 100 Mark
Spieler .....	1 bis 4

System .....	Win'95, DOS
Festplatte belegt .....	2 - 260 MByte
RAM-Ausstattung .....	4 MByte
Steuerung .....	Tastatur,
Joystick .....	keine
Extras .....	keine

		Deutsch	Englisch
Spiel		✓	
Anleitung		✓	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
		✓	✓
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✓		✓

**Grafik .....** .63%

**Sound .....** .77%


**Spielspaß**

Solo Multi

**88% 88%**

Demo auf





**KEIN AIRBAG  
KEINE KLIMAAANLAGE  
KEINE SERVOLENKUNG  
KEIN AUTORADIO  
KEIN SCHIEBEDACH**

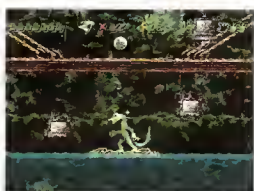
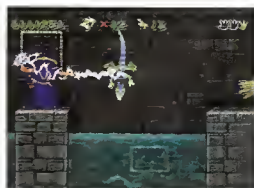
**UNSER NEUSTES MODELL...**

## Fernsehsüchtiger Gecko jump und rennt um sein Leben

# GEX



An Vorsprüngen und Kanten wird automatisch Gex' Panik-Animation aktiviert



Gewässer sind nix für Gex, da geht er nämlich baden



Gex kann mit dem Schwanz wedeln, gegen die Messerschnecke ist er jedoch machtlos

**G**EX kann einem wirklich leid tun. Nicht genug, daß sein Vater bei NASA-Experimenten den Löffel hinschmiß, der arme Kerl wurde von seiner Mutter mit Hilfe der Glotze großgezogen und so sitzt er nun täglich vor seinem Big Screen-TV und brabbelt ein Filmzitat nach dem anderen vor sich hin (kommt mir irgendwie bekannt vor). Bei einer seiner Mega-Sessions angelt sich unser Gecko ein Insekt aus der Luft und schon geht der ganze Ärger los: Die Stubenfliege war eine Falle des finsternen Rez, seines Zeichens TV-Network-Besitzer, der sich nichts sehnlicher wünscht, als GEX zu vergolden und als Maskottchen für seinen Sender zu benutzen. Rez verbannt den Helden in seine Fernsehwelt, wo das Reptil nun sämtliche Fernbedienungen finden und damit die verschlossenen Level Eingänge – jeweils in Form von Glotzen – öffnen muß. Insgesamt stehen sieben Level zwischen euch und der Freiheit: Friedhof, Cartoon, Dschungel, Mittelalter, Sci-Fi, Kung Fu und eine Geheimwelt bestehen wiederum aus jeweils sieben Stages, wobei die letzte stets für einen besonders fetten Endgegner reserviert ist. Jede Welt wartet mit ihrem eigenen Bestiarium auf: So verfolgen euch auf dem Friedhof frankensteinmäßige Geckos und Hockey-Masken-Killer, in der Kung-Fu Welt wollen euch fette Sumo-Ringer anschuppige Leder. In fast jeder Stage harren Geheimräume eurer Entdeckung, dort finden sich neben besonders vielen der vergoldeten Fliegen auch die begehrten Power Ups und Health Symbole.

Wie sich das für einen Gecko gehört, läuft GEX auf zwei Beinen durch die Gegend und hüpfet nach Herzenslaune über Abgründe hinweg. An bestimmten Wänden bewegt sich unser Held dank Saugnäpfen senkrecht empor, und mittels extralanger Zunge sind auch weiter entfernte Symbole nicht vor seinem Zugriff sicher. Die Animationen eures tierischen Protagonisten wirken (SGI sei Dank) allesamt butterweich und flüssig, bei den Gegnerfiguren allerdings wurde nicht ganz so viel Aufwand getrieben. Hauptwaffe des piffigen Reptils ist übrigens sein kräftiger Schwanz, mit dem er das Monstergezücht in den ewigen Quotenkeller schickt. Gesteuert wird der Gecko vorzugsweise mit dem Joypad, aber auch Sticks und die Tastatur werden unterstützt. Neben den levelspezifischen Musikstücken erfreuen unzählige TV und Film "One Liners" – gesprochen vom hierzulande eher unbekanntem U.S. Komiker Dana Gould – des Spielers Ohr. Speichern ist in GEX leider tabu, stattdessen muß sich der Spieler mit einem kombinierten Rücksetzpunkt-/Passwort-System begnügen, eine unselbige, wenn nicht sogar unzumutbare Hinterlassenschaft aus vergangenen 3DO-Zeiten. *sg*



Sascha Gliss

### GEHT SO

Microsoft knows games? Für mein Dafürhalten ein reichlich hochtrabender Spruch, zumindest was GEX angeht. Das zugekaufte Crystal-Dynamix-Produkt war bei Erscheinen auf dem 3DO vor mehr als einem Jahr unseren Kollegen von der "Video Games" zwar ein Präkazit wert, geht aber anno 1996 auf PCs bestenfalls als solide Hausmanskost durch. Die Level sind allesamt fair designt und teilweise riesig, können aber in der Gestaltung und Detailfülle mit Referenzspielen wie z.B. "Earthworm Jim" nicht mithalten. Die Steuerung ist ebenfalls ordentlich programmiert, geht gerade mit MS' Sidewinder Pad locker von der Hand, und die geokospezifischen Features wie das "Zungeschmalzen" und Wändeklettern, sind eine nette Zugabe. Bahnbrechendes gibt jedoch weder in der Story noch beim Gameplay: GEX wirkt in allen Disziplinen nurmehr durchschnittlich. Vermißt habe ich die aus den Activision-Konvertierungen bekannte Level-Anwahl per Pull-Down-Menü; Paßwörter sind inzwischen mege-ou.

Name	.....	<b>Gex</b>	System	.....	Win'95
Genre	.....	Geschicklichkeit	Festplatte belegt	.....	10 MByte
Hersteller	.....	Crystal Dynamics/MS	RAM-Ausstattung	.....	8 MByte
Niveau	.....	mittel	Steuerung	.....	Tastatur, Maus
Preis	.....	ca. 100 Mark		.....	Joystick, Pads
Spieler	.....	1	Extras	.....	keine

Spiel	Deutsch	Englisch	<b>Grafik</b>	.....	<b>65%</b>
Anleitung		✓	<b>Sound</b>	.....	<b>70%</b>
Prozessor	386	486	<b>Spielspaß</b>	.....	
minimal		75			
empfohlen		90			
Grafik	VGA	MidRes	SVGA		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.		





# NASCAR RACING 2

V8 MOTOR  
16 VENTILE  
10.000 U/MIN  
700 PS  
350 KM/H  
4 SCHEIBENBREMSEN  
SPORTLENKRAD



16 Rennstrecken mit  
Nachtfahrt-Option



Simulation oder Arcade-Action



Multispieler-Option: 8 Spieler über  
Netzwerk oder 2 per Modem

**WARTET AUF SIE!  
SIND SIE STARK GENUG?**

Im Exklusiv-Vertrieb von:

**BOMICO**  
RACING - BEST. 1998 YEAR

<http://www.bomico.com>



S I E R R A

ERHÄLTlich  
FÜR PC CD-ROM



Dortmund, 8.22 Uhr: **Der Wechsel platzt!** München, 10.



## Die Features

- Hi-Color Grafik
- SVGA
- 3D-Darstellung der Spielszenen
- Gesprochene Spielkommentare
- Zeitungsmeldungen
- Optimierte benutzerfreundliche Menüführung
- Frei definierbare Hotkeys
- Stadion-Zuschaueratmosphäre
- Integrierter Editor
- Sämtliche Europapokalwettbewerbe inklusive UI-Cup
- Enthält die neuen UEFA Transferbestimmungen
- Erweiterte Taktikeinstellungen
- Vereinswechsel
- Presse-Interviews
- Grafischer Stadionausbau
- Flexible Vertragsverhandlungen
- Vorbereitet für Madem-Play-Option
- Aktuelle Saisandaten 96/97

JA

Ich bestelle die  
SOFTWARE 2000 DEMO-CD  
inkl. Infomaterial  
gegen 5,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname  
Straße  
PLZ, Ort

SOFTWARE 2000  
STICHWORT DEMO-CD  
POSTFACH 110  
23691 EUTIN

Auf der

Software 2000-CD

befinden sich spielbare

Demoversionen sowie Trailer und

Screenshots zu Bundesliga Manager 97,

Rallye Racing 97 und F1-Manager 96. Zusätzlich

jede Menge Screenshots vom Strategiehammer Destiny!

Das ist wie **live** dabei

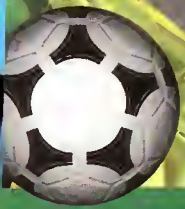


VOM DFB EMPFOHLEN.



Uhr: **Lothar mault!** Lautern, 17.09 Uhr: **Otto tobt!**

# Bundesliga 97 manager



SOFTWARE 2000 

# DAS HEXA

## Als Rotor-Rächer gegen



**Flugsimulationen made in Germany sind rar und selten gut. Ascarons Anti-Drogen-Hubschrauber macht allerdings eine unerwartet gute Figur.**



**Hier wählt ihr euren Helicopter aus**



**Zwischensequenzen verbinden die Missionen**



**Über der Hazienda der kolumbianischen Drogenbarone**

Der kalte Krieg ist vorbei und trotzdem will es auf unserem Planeten nicht so klappen, wie man sich das vorstellt. Bereits im Jahre 2000 ist die moderne Welt von einer Wirtschaftskrise zerrüttet, wie es sie seit den 30er Jahren nicht mehr gegeben hat. Kein Wunder also, daß das organisierte Verbrechen einen immensen Aufschwung erlebt und sich 2001 zum Hexagon-Kartell zusammenschließt. Diese Organisation ist zweifellos die mächtigste kriminelle Errungenschaft seit Cäsar erdolcht wurde und die UN erkennt die Gefahr. Flugs wird ein neuer, weltweiter Geheimdienst namens CSI gegründet, und auch internationales Elite-Militär muß her. So entsteht die United Navy, die von den Großmächten dieser Welt mit Waffen und Ausrüstung gesponsert wird. Mit einem hochmodernen Träger wird diese aus Hubschraubern und Elite-Infanteristen bestehende Einsatzgruppe zu den Hotspots unserer Welt entsandt, um dort mit dem Kartell aufzuräumen – und natürlich seid ihr dabei. In der Rolle eines umstrittenen Piloten-Asses namens Hawk ist es nun eure Aufgabe, in fünf verschiedenen Regionen das Hexagon-Kartell in Grund und Boden zu schießen. In mehr als 50 Missionen müßt ihr euch mit den unterschiedlichsten Hubschrauber-Typen in stets differierenden Missionen beweisen.

Ascarons "Hexagon-Kartell" ist und bleibt dabei allerdings kein Actionspiel, sondern eine recht penible Hubschraubersimulation. Dank vielerlei Einstellmöglichkeiten bezüglich der

Realität des Flight-Models, läßt sich das Spiel allerdings zu einer Fun-Sim herunterschrauben, so daß auch Einsteiger problemlos spielen können. Doch nicht nur am Flight-Model darf gebastelt werden. Die Grafik läßt sich stufenlos einstellen und auch spielerisch läßt sich alles sehr vereinfachen. Unendliche Munition und ein Unzerstörbarkeits-Button fehlen ebenso wenig, wie ein verbessertes Radar, das alles sieht, oder eine "Easy-Gun"-Funktion, die fast jeden Schuß zum Treffer macht.

Bevor ihr mit der Campaign loslegt, kann bei Bedarf ein ausführliches Training mit Rainer Wilke durchgeführt werden. Der Bundeswehr-Heli-Ausbilder und Kunstflieger weist euch per Video und während der Missionen mit seiner Stimme in die Funktionen eines Hubschraubers ein und zeigt euch, wie ihr die Rotorblätter unter Kontrolle haltet. Ein Waffentraining gibt's selbstverständlich auch.

Habt ihr Herrn Wilkes Willen erfüllt, geht's nach Südamerika, wo die ersten Missionen stattfinden. Vor jeder Mission sucht ihr euch den passenden Helicopter aus, wobei zwischen acht Hubschraubertypen gewählt werden kann. Von der kleinen MD 500 über Super Cobra und Apache



**Ob FCS, VFX 1 oder I-Glasses: alles wird unterstützt**



**Unsere MD 500 über einem befreundeten Träger**



# GON-KARTELL

## die Drogenbarone dieser Welt



Schön, schnell, gefährlich: Unser Apache von außen...

...und von innen (Cockpit-View)



Bei Bedarf fliegt euch eine Cut-Scene zum Ziel



Unser Träger wird attackiert und ihr müßt ihn verteidigen



Am Golf von Mexico knipsen wir ein paar Fotos

bis hin zu den dicken Seakings oder CH-53 wird geflogen, was zum jeweiligen Einsatz paßt. Natürlich läßt sich auch eigenständig aus einem unerschöpflichen Waffenreservoir inklusive Mavericks, Hellfires und sogar Bomben schöpfen. Die Aufträge reichen dabei vom simplen Eliminieren bestimmter Einheiten oder Objekte, über Transportaufgaben, Rescue- und Unterstützungsmissionen bis hin zu Aufklärungs-Flügen, bei denen bestimmte Objekte fotografiert werden müssen. Bei besonders wichtigen Aufträgen gibt es vorab eine näher erklärende Zwischensequenz. Je nach Ausgang der Mission, muß diese bei Nichterfüllen wiederholt werden. Einige Aufträge lassen sich auch mehr oder weniger gut beenden, was direkten Einfluß auf die Art des nächsten Auftrags hat. Bei besonders herausragenden Leistungen gibt's natürlich Beförderungen und manchmal sogar einen Orden.

Im Spiel selbst greift Ascon mal wieder auf herkömmliche Vektor-Grafik zurück. Objekte sind dabei voll texturiert, der Boden bleibt aus Geschwindigkeitsgründen bis auf wenige Ausnahmen relativ blank. Gesteuert wird am einfachsten mit Joystick und Schubregler. Wer nur per Tastatur fliegen will, wird im "Hexagon-Kartell" klar überfordert. Das große Problem der Kollektiv- und konstanten Höhensteuerung wurde mit passenden Autopiloten-Funktionen ausgeglichen, die zum Beispiel den Pitch-Winkel in direkte Höhe und nicht in Kollektiv-Einstellungen umrechnen. Spielstände werden im "Hexagon-Kartell" übrigens vollautomatisch auf Festplatte gebannt. *kn*



Knut Gollert

### GUT

Alle Achtung, aber eine so gute Simulation hätte ich von einem deutschen Softwarehaus nicht erwartet. Die acht verfügbaren Helis fliegen sich wunderbar unterschiedlich, die Missionen sind äußerst schön designt, Überraschen Immer aufs neue und lassen auch nach längerem Spielen keine Langeweile zu. Allerdings krankt auch "Das Hexagon-Kartell" an einigen typisch deutschen Schwächen: So wirken einige Menüs zu sehr hingeschlupft, die Missionbriefings sind im Gegensatz zur internationalen Konkurrenz ein Witz, und ein Missionplaner wird schmerzlich vermisst.

Auch grafisch hat man sich nicht mit Ruhm bekleckert. Zwar sehen einige Objekte genial aus, wie zum Beispiel alle Hubschrauber, die schlichte Landschaftsgrafik ist allerdings nicht das Gelbe vom Ei und sorgt durch die eintönige Farbpalette für Unverständnis. Einen zwiespältigen Eindruck hinterläßt auch die Sprachausgabe inklusive Holzhammerhumor. Alles in allem eine an sich wunderbare Simulation mit kleinen Mankos, die für ein, zwei weitere Wochen Finetuning dankbar gewesen wäre.

Name	Das Hexagon-Kartell			System	DOS
Genre	Simulation			Festplatte belegt	22 MByte
Hersteller	Ascaron			RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	...mittel			Steuerung	Tastatur, Joystick
Preis	...ca. 90 Mark			Extras	...keine
Spieler	...1				

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✓	✓	
Anleitung	✓		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal empfohlen		100	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.

**Grafik** ..... **74%**  
**Sound** ..... **45%**  
**Spielspaß**

**79%**

# FRAGILE ALLEGIANCE

**Goldrausch:  
Asteroiden als  
Schürfgelände für  
den kosmischen  
Bergarbeiter**



Mit Alienbotschaftern werden Verträge ausgehandelt



Das Kolonienmanagement geht ihr besser in die Hände eines fähigen "Supervisors".

Wir befinden uns in der zweiten Hälfte des dritten Jahrtausends. Wie es Wissenschaftler schon lange vorausgesagt haben, sind sämtliche Mineralrohstoffe des Erdballs verbraucht. Die Politik ist zum Spielball riesiger Konzerngebilde geworden, die alle profitablen Wirtschaftszweige unter sich aufteilen. Dazu gehört natürlich vor allem die Erschließung neuer Erzquellen im All. Mit diesem Ziel vor Augen macht ihr euch auf den Weg, um Asteroiden geeigneter Größe für den Bergbau zu kolonisieren. Auftraggeber TetraCorp, eines der größten Firmenkonglomerate, schickt in regelmäßigen Abständen ein Transportschiff vorbei, das euch die geförderten Minerale abkauft und somit die Finanzplanung auf eine stabile Basis stellt. Zusätzlich wird die Kasse durch Geschäfte mit Handlungsreisenden und den Vertretern außerirdischer Völker gefüllt. Allerdings kann es auch zu unangenehmen Begegnungen mit der Alienkonkurrenz kommen. Für diesen Fall hat der kluge Kolonienmanager durch den Bau von Langstreckenraketenstillen, Boden-Luft-Lasern und Flottenverbänden vorgesorgt. Soll es etwas diskreter zugehen, greift ihr auf die Sabotagedienste eines der ab und zu auftauchenden Agenten zurück. Der eigentliche Gag des Spiels besteht darin, daß anders als bei "Master of Orion 2" alle Aktionen nicht zugweise, sondern in Echtzeit ausgeführt werden. Nachdem euer Kolonieschiff eine Dependence auf einem Asteroiden gegründet hat, beginnt der Ausbau: Diverse Wohn- und



Auf der kargen Übersichtskarte sieht man die Asteroiden auseinanderdriften

Versorgungseinrichtungen, Schiffshangars und -docks sowie die Fördertürme für Erze schießen auf euren Befehl hin wie Pilze aus dem Boden. Die ersten Ansiedlungen müßt ihr nach diesem Schema komplett von Hand hochziehen, doch bevor der Durchblick vollends verloren geht, stellt euch TetraCorp sogenannte "Colony Supervisors" zur Verfügung, die gegen Besoldung das Management gleich mehrerer Siedlungen übernehmen, so daß ihr euch nur noch um die strategisch wichtigsten Entscheidungen wie etwa die Neugründung von Kolonien, Kriegsführung, das Sammeln von Erzen an einem zentralen Punkt oder diplomatische Verhandlungen zu kümmern braucht. Ein Forschungsparcours existiert übrigens nicht, stattdessen könnt ihr die Blaupausen einiger wichtiger Technologien bestellen. In ihrem Urzustand driften die Asteroiden unkontrolliert durch den Weltraum. So kann es passieren, daß eine anfangs sichere Kolonie auf einmal im Einflußbereich des Feindes liegt, mit anderen Himmelskörpern kollidiert oder gar aus dem Spielareal herausgleitet. Abhilfe verschafft der Einbau von Steuerdüsen, mit deren Hilfe die Asteroiden auf sicheren Kurs gebracht werden. us



Ulrich Smidt

## GEHT SO

Aus gutem Grund sind Strategiereferenzen wie "Master of Orion 2" nicht echtzulässig. Das Management mehrerer Kolonien gleichzeitig überfordert den Spieler zwangsläufig, nicht zuletzt deswegen, weil sich das Spiel nicht jederzeit nach Bedarf beschleunigen oder verlangsamen läßt. Das hat wohl auch Gremlin erkannt und flugs die "Colony Supervisors" eingebaut. Die jedoch erledigen gleich so viele Arbeiten selbstständig, daß euer Aufgabenbereich beträchtlich zusammenschrumpft. Eine weitere Achillesferse ist die Bedienung: Anstatt wichtige Daten und Befehle auf einem Bildschirm zusammenzufassen, hat das Interface für jede nützliche Einzelaktion gleich mehrere Untermenüs parat. Gar nicht logisch erscheint die Aufteilung des Budgets in vier Einzeltopfs, die ständig wieder aufgefüllt werden müssen. So sehr ich eigenständige Konzepte und neue Ideen wie das "Asteroidendriften" zu schätzen weiß, in diesem Fall hätte eine Annäherung an "MOO 2" in bezug auf Bedienung und Spieltiefe mehr Qualität bringen können.

Name	..... <b>Fragile Allegiance</b>	System	..... DOS
Genre	..... Strategie	Festplatte belegt	..... 36 MByte
Hersteller	..... Gremlin	RAM-Ausstattung	..... 8 MByte
Niveau	..... einstellbar	Steuerung	..... Tastatur, Maus
Preis	..... ca. 100 Mark	Extras	..... keine
Spieler	..... 1		

	Deutsch	Englisch	
Spiel			<b>Grafik</b> ..... <b>43%</b>
Anleitung	geplant	✓	<b>Sound</b> ..... <b>40%</b>
Prozessor	386	486 Pentium	<b>Spielspaß</b>
minimal		66	
empfohlen		75	
Grafik	VGA	MidRes SVGA	
Sound	S'blast	GMidi CD-A.	
	✓		

**61%**



# Der Wahnsinn!

reine

10 Top -Titel zum  
Preis von Einem



### Eurofighter 2000

Für viele die beste Flugsimulation überhaupt!

### Das Rätsel des Meister Lu

Grafikadventure-Hit des Jahres

### CivNet

Multiplayer-Version des Megasellers Civilization

### Links 386 CD

CD-ROM-Version der über Jahre hinweg realistischsten Golfsimulation

### Mephisto Genius Pro

Windows-Version des berühmten Schachprogramms „Chess Genius 2“

### Formula One Grand Prix

Top-realistische Formel 1-Simulation

### Hattrick!

Fußballbundesliga-Management vom Feinsten

### Transport Tycoon Deluxe

Ein Aufbau-Strategiespiel mit Suchtgefahr!

### Arcade America

Das abgefahreteste Jump'n Run-Spiel des Jahres



**DM 99<sup>95</sup>**  
verbindliche  
Preispfehlung  
pro Pack

### Adress CD Deutschland

Telefon-CD mit ca. 35 Mia. Privat- und Firmenadressen

### Guinness CD-ROM der Rekorde

Hochwertige Multimedia-Umsetzung eines der bekanntesten und meistverkauften Bücher der Welt

### Corel DRAW 3.0

Grafik- und Zeichenprogramm der absoluten Spitzenklasse

### Bertelsmann Lexikon der Geschichte

Bekanntes Standardwerk mit zahlreichen Fotos, Videos, Tandokumenten etc.

### Geathek Weltatlas 2.0 Grundversion

Erweiterte Windows-Version des meistverkauften deutschsprachigen CD-ROM-Weltatlanten

### Großes Lexikon Steuern Sparen

1001 legale Tipps zum Steuern Sparen

### Der farbige Brehm

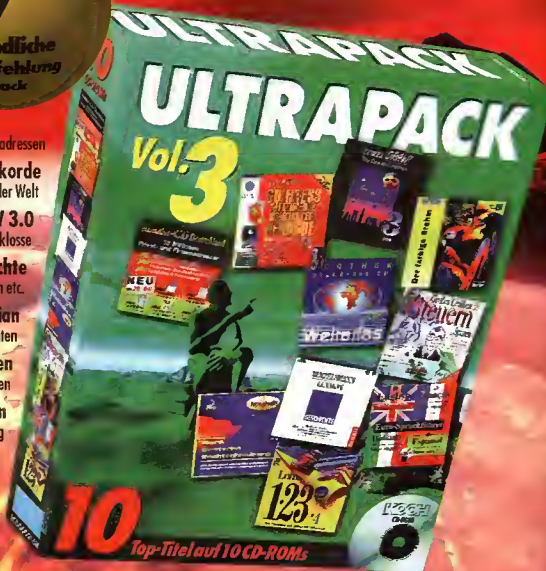
Der Tierbuch-Klassiker jetzt als multimediale Umsetzung

### Euro-Sprachführer (E/F/I/SP)

Zum schnellen Lernen und Festigen von wichtigen Vokabeln und Phrasen für Reise und Urlaub

### Lotus 123

Die weltbekannte Tabellenkalkulation aus dem Hause Lotus



Überall im guten Fachhandel!

Im Vertrieb von

**KOCH**  
MEDIA

Deutschland: Lochhamer Straße 9, Mariinsried, D-82152 Planegg/München, Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160

Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16

Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gassau, Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88



## Ein bodenständiger 3D-Shooter bildet den Auftakt für Neuling Scavenger

# AMOK

Nach 47 Jahren erbitterten Bürgerkriegs auf Planet "Amok" herrscht endlich Frieden. Doch nicht alle sind glücklich mit den Bedingungen des ausgehandelten Waffenstillstands – Söldner Gert Stau soll mit Hilfe seines amphibischen Kampfäufers "Slambird" eine neue Runde im Konflikt zwischen den beiden größten Konzernen einleiten. Ein typischer Actionplot, der wie immer auch aus einem mit Phrasen gefütterten Zufallsgenerator stammen könnte. Der Einstieg ins Cockpit gestaltet sich spielautomatenartig einfach, von Optionswust kann hier wirklich keine Rede sein: Gleich nach dem Briefing, das euch auf einer Übersichtskarte alle nacheinander auszuschaltenden Ziele anzeigt, geht es mitten ins Getümmel. Ihr betrachtet euer Vehikel aus der Sicht einer Verfolgerkamera, deren Entfernung zum Walker sich in drei Stufen ganz nach Geschmack umschalten lässt. So stakt ihr nun also in neun Missionen durch



Das Radar oben rechts verrät, aus welcher Richtung sich der Feind nähert



Im Briefing werden die Missionsziele dargelegt



So geht's nicht! Der "Slambird" wurde effektiv tranchiert.

ziemlich grob aufgelöste Voxellandschaften und nehm alles unter Feuer, was so aussieht, als könnte es euch irgendwie schaden. Vor allen Dingen sind dies raue Menge an Infanteristen, es kommen euch aber auch "Bienenbomber", fahrende und stationäre Raketenwerfer oder Kampfdrohnen vor die Flinte. Apropos Flinte: Der "Slambird" ist serienmäßig mit einem Plasma-Maschinengewehr ausgestattet, das ohne das Nachladen von Munition auskommt. Zusätzlich könnt ihr leichte und schwere Raketen sowie Granaten und temporäre Extras wie Schnellfeuer, eine Superplasma-Knarre oder Unverwundbarkeit vom Boden aufklauben. Euer Energiebalken ist zu Beginn übrigens nur zu einem guten Viertel gefüllt und kann zunächst nicht weiter aufgestockt werden. Eine dünne Linie markiert die Obergrenze. Durch Sammeln der "Hull"-Symbole schraubt ihr das Limit allmählich weiter nach oben. Davon solltet ihr auch unbedingt Gebrauch machen, denn ist der Walker erst einmal in seine Einzelteile zerlegt, heißt es gnadenlos "Game Over" – kein Continue, kein zweites Leben, nicht einmal speicherbare Spielstände machen euch das Leben leichter. Nur eine spärliche Paßwortfunktion steht euch zur Seite. us



Ulrich Smide

### GUT

Der auf Erfolg bedachte Amokläufer sollte viel Geduld mitbringen, denn hektische Sturmattacken durch feindliche Reihen enden hier oft im totalen Desaster. Ganz gemächlich eine Stellung nach der anderen auszuhebeln hat sich im Test als effektiver erwiesen, zumal nur selten Zeitlimits an den Nerven zeren. Echten Streß verursacht ein anderer Faktor, nämlich die fehlende Möglichkeit, Spielstände zu speichern. Darüber kann auch das Paßwortsystem nicht hinwegtäuschen, da es erst in der zweiten Spielhälfte greift, für die erste gibt es keine Codes. Von der Präsentation her wirkt "Amok" brauchbar, obwohl die niedrig aufgelöste Voxelgrafik nicht sehr zweckmäßig erscheint, da man sich ständig nah am Boden befindet und daher jede ungewollte Treppenstufe in Großaufnahme vor die Nase gesetzt bekommt. Die sieben Audiotracks im Hintergrund sind kompositorisch eigenständig, die Soundeffekte muten hingegen etwas dürrig an. Alles in allem ist Scavenger noch nicht der große Wurf gelungen, zumindest hat man aber gewisse Grundtalente bewiesen.

Name	Amok	System	...DOS
Genre	Action	Festplatte belegt	... 1 MByte
Hersteller	Scavenger/Lemon	RAM-Ausstattung	... 8 MByte
Niveau	... einstellbar	Steuerung	... Tastatur
Preis	... ca. 100 Mark	Extras	... Interlaced- und HiColor-Modus
Spieler	... 1		

	Deutsch	Englisch	Grafik	... 67%
Spiel			Sound	... 73%
Anleitung	geplant	✓	<b>Spielspaß</b>	
Prozessor	386	486		
minimal		66		
empfohlen		100		
Grafik	VGA	MidRes	SVGA	
	✓	✓		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.	
	✓	✓		

# 69%



Bei Software sitzen Sie nicht nur in der ersten Reihe!

Willkommen auf dem Schleudersitz



CD-ROM

- 11th Hour DDD 29.900\*
- 3D Ultra Pinball DDX 35.900\*
- 3D Ultra Pinball 2 DEX 81.900\*
- Acas Collection DEX 39.900\*
- Acas of the Deep DDD 39.900\*
- Aerobatics Flight DDD 29.900\*
- Action Soccer Del. DDD 37.900\*
- AH 64 D Longbow DDD 81.900\*
- Action Co. Korea DDD 75.900\*
- Albion DDX 33.900\*
- Alien Trilogy DDE 87.900\*
- American Dream DDD 37.900\*
- America 1961-65 DDX 29.900\*
- Arcenet Empires DDX 75.900\*
- Arad of Dawn DDD 75.900\*
- Armored Fist 2 EEE 49.900\*
- Armored Fist 3 DDD 49.900\*
- Ato Fighters DDD 39.900\*
- Solo DDD 81.900\*
- Bad Mojo DDE 53.900\*
- Baphomet's Fluch DDD 75.900\*
- Battle Isle 3 DDD 81.900\*
- Betrayal in Antara DDE 75.900\*
- Betrayal in Antara 2 DDD 75.900\*
- Limited Edition DDD 49.900\*
- Biologie DDD 31.900\*
- Birthday DDD 75.900\*
- Birthright DDD 75.900\*
- Bluffs DDX 51.900\*
- Bluffs 2 DDD 58.900\*
- Bundesl. Man. 3 DDE 39.900\*
- Supporter DDX 49.900\*
- Bundesl. Man. 97 DDD 89.900\*
- Caesar II DDD 49.900\*
- Chevy DDD 33.900\*
- City War DDD 75.900\*
- Civilization 2 DDE 79.900\*
- Scenery CD DDE in Verb.\*
- Command & C. I DDD 73.900\*
- Command & C. II EEE 81.900\*
- Command & C. III DDD 73.900\*
- Command & C. IV EEE 89.900\*
- Command & Conq. DDD 81.900\*
- Mission CD DDD 89.900\*
- Conquest of N. W. DDD 79.900\*
- Creatures DDD 59.900\*
- Crusader No Regret DDD 63.900\*
- Cyber Gladiators DDD 79.900\*
- CyberStrike DDD 79.900\*
- Cyberstorm DDD 81.900\*
- Daedalus Enc. DDD 29.900\*
- Das Schweigen DDE 81.900\*
- Daggerfall EEE 83.900\*
- Das schw. Auge 1 DDE 27.900\*
- Das schw. Auge 2 DDD 27.900\*
- Das schw. Auge 3 DDD 39.900\*
- Deadlock DDD in Verb.\*
- Deadlock 2 DDE 79.900\*
- Descent DDE 59.900\*
- Descent 2 DDE 79.900\*
- Descent 3 DDD 81.900\*
- Diablo DDE 79.900\*
- Die Färger 2 DDE 79.900\*
- Die große Schlacht DDD 89.900\*
- Die Hard Trilogy DDE 79.900\*
- Die Panzer-Akte DDE 81.900\*
- Die Siedler DDX 33.900\*
- Die Siedler 2 DDD 71.900\*
- Mission CD DDD 33.900\*
- Discworld DDD 49.900\*
- Discworld 2 DDD 81.900\*
- Discworld 3 DDD 81.900\*
- Down in Dumps DDD 71.900\*
- Dungeons Keeper DDD 73.900\*
- Earn Battle II DDD 75.900\*
- Escalita DDE 29.900\*
- Escalita 2 DDD in Verb.\*
- Escalita 3 DDD 29.900\*
- F-1 Manager DDD 73.900\*
- F-22 Lightning II EEE 73.900\*
- F-22 Lightning III DDE 81.900\*
- Fable DDD 79.900\*
- Fantasy General DDD 71.900\*
- Fast Attack DDD 81.900\*
- FIFA Soccer 96 DDD 53.900\*
- FIFA Soccer 97 DDD 73.900\*
- FIFA Soccer 98 DDD 73.900\*
- Flugsimulator B.0 DDX 83.900\*

- Formel 1 G. Prix 2 ??? 77.900\*
- Formula Simulation DDD 87.900\*
- Funsort Strategy DDT 59.900\*
- Gabriel Knight I DDT 61.900\*
- Gabriel Knight II DTT 41.900\*
- Game Machine DDD 69.900\*
- Game Wars DDD 75.900\*
- Gold Games DDT 39.900\*
- Golden Gate Killer DDD 69.900\*
- Grand Prix Man. DDD 39.900\*
- Grand Prix Man. 2 DDD in Verb.\*
- Guns n' Garters DDD 81.900\*
- Hemlock DDX 37.900\*
- Hemlock-Kartell DDX 81.900\*
- Herrick Wins DDD in Verb.\*
- Heart of Darkness DDD 37.900\*
- Hasegon-Kartell DDD 75.900\*
- Hind DDE 69.900\*
- Holiday Island DDD 69.900\*
- Hunter Hunted DDD 75.900\*
- Ice Collection DDD 39.900\*
- Into the Void DDD 75.900\*
- Isoged Alliance DDD 39.900\*
- Deadly Games EEE 89.900\*
- Chadly Games DDD 75.900\*
- Jeff Knight ??? in Verb.\*
- Kings Of Collection DDT 39.900\*
- Little Big Adventure DDD 29.900\*
- Knights DDD in Verb.\*
- Land of Lore 2 DDD 89.900\*
- Larry 6 DDD 75.900\*
- Larry 7 DDD 75.900\*
- Larry Collection DEX 39.900\*
- Lightnings DDD 75.900\*
- Links LS DDE 99.900\*
- Little Big Advent. 2 DDD in Verb.\*
- Lords of the R. 2 DDD 75.900\*
- Lost Eden DDD 29.900\*
- Mad 2 ??? 77.900\*
- Mad 2.1 DDD 71.900\*

- Made in Germany DDD 29.900\*
- Magia Carpet Plus DDE 31.900\*
- Magia Carpet II DDD 49.900\*
- Magia I Gathering DDD in Verb.\*
- Magia II Gathering EEE in Verb.\*
- Magia III Gathering EEE in Verb.\*
- Master of Antares EEE in Verb.\*
- MDK ??? 79.900\*
- Mission 2 DDD 41.900\*
- Mission CD DDD 79.900\*
- Special Edition DDD 89.900\*
- Nascar 2 DDD 81.900\*
- Nascar Tracks EEE 19.900\*
- Nascar Live '96 EEE 39.900\*
- NBA Live '97 DDD 39.900\*
- Need for Speed DDD 51.900\*
- Special Edition DDD 81.900\*
- NHL Hockey '95 DDD 79.900\*
- NHL Hockey '96 DDD 79.900\*
- Paradise 2 DDE 81.900\*
- Panzer General 2 DDE 39.900\*
- Pat Impaler II EEE in Verb.\*
- PGA European Tour DDE 39.900\*
- PGA Tour '96 DDE 39.900\*
- Phantasmagoria DDD 79.900\*
- Phantasmagoria 2 DDD 81.900\*
- Pirates Gold DDX 29.900\*
- Plan Position DDD 81.900\*
- Police Duesel Coll. EEE 39.900\*
- Police Quest SWAT DDE 79.900\*
- Police Quest II DDD 69.900\*
- Puppen, Perlen DDD 69.900\*
- Return of Glory C. DDE 61.900\*
- Return of Glory C. 2 DDD 69.900\*
- Rebellion DDD in Verb.\*
- Rendezvous in W. DDD 75.900\*
- Rings of Amador DDD 81.900\*
- Risiko of Master Lu DDD 75.900\*
- Risiko of Master Lu 2 DDD 75.900\*
- Rush DDD 81.900\*
- S.T.O.R.M. DDD 83.900\*

- Schlierfahrrt DDD 71.900\*
- Limited Edition DDD 79.900\*
- Shattered Steel DDE 87.900\*
- Sherlock Holmes 2 DDD 79.900\*
- Shine DDD 81.900\*
- Shivers 2 DDE 81.900\*
- Silent Hunter DDD in Verb.\*
- Frost CD DDD 79.900\*
- Stief Thunder DDX 79.900\*
- Sim City 2000 Coll. DDD 49.900\*
- Simon 1+2 DDD 39.900\*
- Simulation Comp. DTE 19.900\*
- Sim City 2000 Coll. DDD 79.900\*
- Space Quest 6 DDD 29.900\*
- Space Quest 8 DDX 39.900\*
- Sports Compilation DTT 29.900\*
- Star Control 3 DDD in Verb.\*
- Starcraft DDD 83.900\*
- Star General DDD in Verb.\*
- Star Trek II DDE 89.900\*
- Steel Panthers 2 DDX 29.900\*
- Stonemap DDD 81.900\*
- Super FFX 2000 DDD 89.900\*
- Syndicate Plus DDD 79.900\*
- System Shock DDD 19.900\*
- Tamagotchi DDX 27.900\*
- TFX FFX2000 DDD 85.900\*
- Tact-Com DDD 37.900\*
- Limited Edition DDE 31.900\*
- F22 DDD 79.900\*
- The Darkening DDD 81.900\*
- The Dig DDD 75.900\*
- Theme Hospital DDD 73.900\*
- Three Skulls DDE 71.900\*
- Time Park DDE 31.900\*
- Time Commando DDX 79.900\*
- Tomb Raider DDD 67.900\*
- Toonstick DDD 75.900\*
- Top Gun DDD 81.900\*
- Urban Runner DDD 61.900\*
- US Navy Flight DDE 31.900\*
- Volgaa DDD 79.900\*
- Warcraft 2 DDD in Verb.\*
- Deluxe Edition DDD 81.900\*
- Warwind DDD 81.900\*
- Westwood Comp. DDD 89.900\*
- Wing Commander 3 DDD 59.900\*
- Wipe out DDE 29.900\*
- Wipe out 2007 DDE 78.900\*
- Woodwork DDD 29.900\*
- Worms DDE 85.900\*
- Worms 2 DDD 89.900\*
- Special Edition DDD 89.900\*
- X-Wing Collection DDT 35.900\*
- X-Wing 2 DDD 79.900\*
- Z-Directors Cuf DDD 85.900\*
- Directors Cuf DDE 19.900\*
- Zork DDD 69.900\*

- F-22 Pro 289.900\*
- FCS Flight 2 115.900\*
- FLOCS F-16 Flight 237.900\*
- Formula 2 229.900\*
- Grand Prix 1 183.900\*
- PFCS Flight Pro 213.900\*
- Phazer Pad 105.900\*
- RC3 Pro Pedals In Verb.\*
- TDS F-16 Weapon Con. 259.900\*
- WCS Mark 2 187.900\*
- Wizard Pinball Control 59.900\*
- XL Action Control 53.900\*

Produktinfo

Ausführung Bildschirm-  
u. Anleitung text Sprach-  
ausgabe



SOFTWARE

Lau und Zielke OHG

Versand: 31582 Nienburg, Schlossplatz 19

Tele. (05021) 910 416

Fax: (05021) 910 403 u. 910 404

Preis\* = zu Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar - Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.

Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand - keine indizierten Spiele!

MICROSOFT

- Sidewinder 3D ProFX 119.900\*
- Sidewinder Gamepad 59.900\*

THRUSTMASTER

- Acorn gamepad 99.900\*

LUKSTECH

- Thunderpad 33.900\*
- Wingman Bundle 73.900\*
- Wingman Extreme 87.900\*
- Wingman Light 45.900\*
- Wingman Warrior 139.900\*

Jetzt im Tonträger-Fachhandel\*



Ein Maß für alle Warcraft-Fans —  
6 neue DanceTracks mit Originalsamples aus dem Spiel!  
Inklusive CD-Extra-Track mit 80 Zusatz-Levels  
und spielbarer Warcraft-II-Demo.

erhältlich als Maxi/CD Maxi  
Polydor Bestellnr. 576331-1/2



Zwei Bestseller in einem.  
Strategie-Action in Echtzeit

\*auch in der Warcraft II-Pakete-Edition erhältlich

mediapoint, rickels & wieser, köln

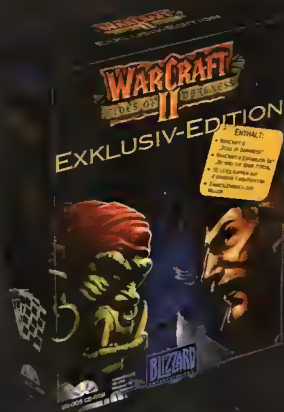


# WARCRAFT

TIDES OF II DARKNESS

## EXKLUSIV- EDITION

Und noch mehr!  
und SVGA-Grafik



ENTHÄLT:



WARCRAFT II: TIDES OF DARKNESS  
WARCRAFT II: BEYOND THE DARK PORTAL



ZAUBERLEHRBUCH DER MAGIER



ALLE 52 LEVEL-KARTEN AUF 4 POSTERN

Im Exklusiv-Vertrieb von:

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

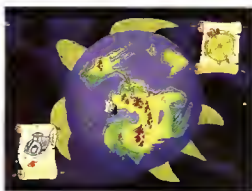
# BILZZARD

ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>



## Obertrottel Rincewind sucht in seinem zweiten digitalen Abenteuer nach dem ver- schollenen Knochenmann



Die Scheibenwelt wird von der Schildkröte "Great A'Tuin" durchs All getragen



Bis auf Pferd Binky ist in Tods Behausung absolut alles schwarz

Für manche ein Sakrileg, für andere ein Segen: Terry Pratchetts "Scheibenwelt"-Romane ziehen seit 1983 nahezu sämtliche Eckpfeiler der zeitgenössischen Couchkultur durch den Kakao. Vor allem Hollywoods Glitzerwelt steht wieder und wieder im Kreuzfeuer der flaggsigen Satire. Kapitel Zwei der computerisierten "Discworld"-Saga ist thematisch unabhängig vom ersten Teil, führt also dessen Handlung nicht fort. Ging es damals noch um entlaufenes Dra-



Wie an der Ausrichtung des Labyrinths unschwer zu erkennen ist, war hier ein wahrer Meister des Gartenbaus am Werk



"Mit einem Werbespot bringen wir deine Popularität im Nu auf Vorderrmann!" Rincewind entführt Tod in die Welt des Glamour.

chenvieh, so sorgt heute der ungenehmigte Urlaub eines besonders wichtigen Angestellten des öffentlichen Dienstes für reichlich Verdraß. Bei dem besagten Amtsträger handelt sich um keinen geringeren als Gevatter Tod. Aus heiterem Himmel verschwindet der Seelensorgler auf seinem Pferd Binky im Nichts. Die überstürzte Abreise zieht verheerende Konsequenzen nach sich: All die kürzlich Verbliebenen, deren Seelen eigentlich von Tod aus der Welt geschafft werden sollten, hängen jetzt schmarotzend und krakeelend in den Gassen der Hauptstadt Ankh-Morpork herum. Aber erst als ein Promi den Notstand am eigenen Leib zu spüren bekommt, werden die Bemühungen, Tod zurückzuholen, intensiver. Denn Obermagier Windle Poons höchstpersönlich versucht vergeblich, stilvoll ins Gras zu beißen und krabbelt schließlich verärgert aus dem offenen Sarg, um seine eigene Trauerfeier zu verlassen. Daraufhin fällt der Erzkanzler der Unsichtbaren Universität den Entschluß, das mächtige "Ashkënte"-Ritual zu initiieren. Warum nun ausgerechnet dem trottelligen Magier Rincewind die verantwortungsvolle Aufgabe übertragen wird, die nötigen Ingredienzien zu besorgen, verschleißt sich dem Verständnis des Beobachters. Nun denn, auf dem Einkaufszettel stehen jedenfalls drei gleichlange Stücke Holz, vier Kubikzentimeter Mäuseblut, ein wenig Glitzerstaub, besonders tropfige Kerzen und eine Prise möglichst deftigen Gestanks. Nachdem es Rincewind im ersten von vier Akten des Spiels



# ORLD 2

## vermißt...?



**Nichts als fixe Ideen:  
Der Magiernachwuchs  
bastelt an völlig über-  
flüssigen Apparaten**



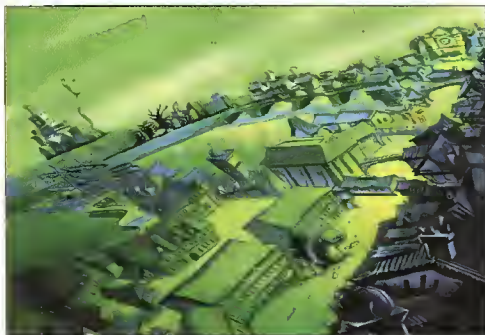
**Sieht aus wie Jazzdance für Anfänger, ist  
in Wahrheit aber eine heilige Zeremonie**

schließlich gelungen ist, alle Zutaten zusammenzukarren, versammeln sich die Magier im großen Saal der Unsichtbaren Universität, um das **Ritual** zu vollführen. Die Zeremonie glückt, Tod erscheint im Urlaubsoufit und verkündet, daß er nicht im Traum an eine baldige Wiederaufnahme seiner Pflichten denkt. Erneut macht er sich aus dem Stauh, der Erzkanzler setzt nun auf Plan B: "Finde Tod und bringe ihn unter allen Umständen zurück!" Diese Order leitet Akt Zwo des Abenteuers ein.

Diverse Indizien sprechen dafür, daß der Sensenmann sich an den sonnigen Palmenstränden des "XXXX"-Kontinents vergnügt. Leider gibt es momentan nur eine Möglichkeit, von Ankh-Morpork aus dorthin zu gelangen: Ein Transportschiff für Leichen. Eine freundliche Nachfrage

bei dessen Kapitän ergiht, daß er tatsächlich nur solche Passagiere an Bord nimmt, die mit Brief und Siegel für tot erklärt wurden. Sein dringlicher Auftrag gibt Rincewind aber leider nicht die Zeit zu warten, bis er von allein abnippelt, hier muß dem Schicksal also wieder einmal ein wenig auf die Sprünge geholfen werden.

Schräge Typen trifft man in der auf einer riesigen Schildkröte durchs All schwebenden Scheibenwelt allenthalben. Angefangenen beim Bibliothekar, der durch einen Unfall von den verwunschenen Schriften seiner Bücherei in einen Orang-Utan verwandelt wurde, über durchgedrehte LSD-Magieanwärter mit "Flower Power"-Appeal bis hin zu Architekten, die sich auf Pyramidensonderkonstruktionen spezialisiert haben, sind alle nur erdenklichen Spinner anzutreffen. Teils handelt es sich dabei um "echte" Pratchett-Schöpfungen, teils sind es Psygnosis-Eigenkreationen.



**Ankh-Morpork in ganzer Schönheit. In der Mitte übrigens die dank Rincewinds Mithilfe explodierte Narrengilde.**

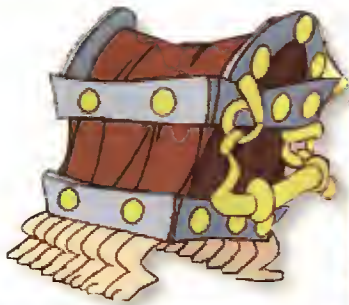


### WINK MIT DEM ZAUNPFAHL

Mit breitgefächertem Allgemeinwissen auf dem Buch-, Leinwand- und Matscheibensektor habt ihr noch mehr Spaß an "Discworld 2". Die folgenden Beispiele sind nur ein Bruchteil dessen, was das Programm an mehr oder weniger offensichtlichen Seitenhieben auf die bunte Welt der Unterhaltung enthält: Ein allmächtiger Großcomputer in der Unsichtbaren Universität weiß angeblich die Antwort auf jede beliebige Frage ("Per Anhalter durch die Galaxis"), ein Krocket-schläger muß durch einen Flamingo ersetzt werden ("Alice im Wunderland") und das naive Milchmädchen versucht sich als Marilyn an der berühmten Luftschachtszene aus "Das verflixte



siebente Jahr". Fast schon wortgetreu wurde die Steinigung aus dem Monty-Python-Film "Das Leben des Brian" übernommen. Ob da wohl der ohnehin am Projekt beteiligte Mr. Idle seine Finger im Spiel hatte?



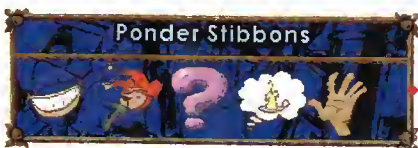
**Hollywoods Traumfabrik wird mit eiserner Hand geführt**



**Der Leichenbeschauer checkt Rincewind komplett durch**



**Auch als Abrüßunternehmer müßt ihr tätig werden**



**Die Dialogicons von rechts nach links: Begrüßung, Schabernack, sachliche Frage, Monolog, Verabschiedung**

Wie Story und Charaktere, werden auch die Puzzles vom Wahnsinn Marke Pratchett regiert: Das Gros ist zwar relativ simpel und logisch aufgebaut, einige wenige verlangen jedoch ziemlich verquere Gedankengänge von euch. Um den Sachverhalt etwas zu verdeutlichen: Aus einem Eintonnen-Gewicht durch Überkleben der "1" mit einer "10" ein Zehntonnen-Gewicht zu machen, ist doch eigentlich alles andere als einleuchtend, oder? Und auf die Idee, Blumen mit Cayenne-Pfeffer zu würzen, um damit Nektar sammelnde Bienen zum Schwitzen zu bringen, ist mit Sicherheit auch noch niemand zuvor gekommen. Da ihr mit Rätseln dieser Art nicht

eben selten konfrontiert werdet, solltet ihr über eine ausgeprägte Ader zum "Undie-Ecke-Denken" verfügen. Sein treuer Begleiter "Truhe" weicht Rincewind nicht von der Seite. Die laufende Kiste aus Birnbaumholz fungiert wie im ersten "Discworld"-Adventure als Inventar. Wenn ihr sie anklickt, öffnet sich ein frei verschiebbares und in der Größe variables Fenster.



**Um Tod einen dem Massengeschmack entsprechenden Look zu verpassen, gibt die Maskenbildnerin ihr Bestes**

Auch Rincewind selbst kann ein paar Items in seinen Manteltaschen verstauen. Ein anderes Fenster erscheint, sobald ihr ein Gespräch einfacht. Die **fünf Standardicons** lassen euch alle Aspekte einer gepflegten, meist aber belanglosen Konversation abklopfen. Richtig interessant wird es erst, wenn Zusatzicons auftauchen, die sich direkt auf Gegenstände beziehen.

Im englischen O-Ton wird Rincewind wieder einmal vom Ex-Python Eric Idle gesprochen, seinem deutschen Gegenstück verlieh Arne Elsholz (Tom Hanks, Bill Murray) seine Stimme. Mit Andreas Brandhorst konnte man den Übersetzer der Discworld-Bücher zur Kooperation bewegen, besser konnte Psychosis die hiesigen Pratchett-Fans also kaum bedienen.

2/5



Ulrich Smidt

**SUPER**

Terry Pratchett ist ein Mann des Wortes – das merkt man auch diesem Spin-Off-Produkt seiner Romane an: Pfundweise ellenlange, amüsante Dialoge, die aber meist nur locker mit der Lösung von Puzzles verknüpft sind. Es wird mit Sicherheit Leute geben, denen dieser übermächtige "humoristische Overkill" mit der Zeit so sehr auf die Nerven geht, daß sie auch durch eine Fülle ideenreicher Kopfzüse nicht versöhnt werden können. Wer jedoch in jeder Szene auf einen hintergründigen Gag spekuliert, wird hier mehr als einmal fündig. Zum Glück gab Psychosis die Lokalisation in erfahrene Hände, so daß der Sprachwitz erhalten blieb. "Discworld 2" darf sich ohne weiteres einen Orden für hervorragende Übersetzung und erstklassige Sprecherstimmen an die Brust heften. Etwas schwächer ist die technische Seite: Kullissen und Charaktere sind zwar gut gezeichnet und bis auf wenige Momente ebenso gut animiert, Sahnehäubchen wie die brillanten "Toonstruck"-Cutscenes oder das "Baphomet"-Parallaxscrolling gibt's allerdings nicht.

Name .....	<b>Discworld 2</b>	System .....	.Win'95, DOS
Genre .....	Adventure	Festplatte belegt .....	11 MByte
Hersteller .....	Psychosis	RAM-Ausstattung .....	8 MByte
Niveau .....	mittel	Steuerung .....	Maus
Preis .....	ca. 100 Mark	Extras .....	keine
Spieler .....	1		

Spiel	Deutsch	Englisch	<b>Grafik .....</b>	<b>77%</b>
Anleitung	✓	✓	<b>Sound .....</b>	<b>85%</b>
Prozessor	386	486 Pentium	<b>Spielespaß</b>	
minimal		66		
empfohlen		166		
Grafik	VGA	MidRes SVGA		
Sound	S'8last	GMidI CD-A.		

**82%**



Preisliste  
anfordern!  
kostenlos u.  
unverbindlich.



# Software-Versand

Nur in  
46485 **Wesel**  
Am Spaltmannsfeld 16  
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:  
Mo-Fr 9.30-18.30  
Sa 9.30-14.00

**KEIN CLUB!**

Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

**HUGO 4**  
Deutsche  
Version  
Nur DM **67,-**

CD-ROM		CD-ROM	
3D Ultra Pinball 2	DA 69,99	-Ascendancy	
Age Ventura	DVx57,99	Jagged Alliance	
AH - 64 Longbow	DV 79,99	-Kaiser deluxe	
AH - 64 Missiondisk	DV 1. V.	F1 Manager	DV 69,99
Alien Trilogy	DV 74,99	Flottenmanöver	DV 69,99
Azarel Tears	DV 69,99	Formula One Gr Prix 2	DV 69,99
Baphomet's Fluch	DV 69,99	Gene Maschine	DV 69,99
Battle Isle 3	DV 39,99	Gene Wars	DV 79,99
Betrayal in Antara	DA x74,99	Golden Gate Killer	DV 69,99
Birnhight	DV x74,99	Grand Prix Manager 2	DA 64,99
Blam Maschinehead	DV 69,99	Grid Run	DV x69,99
Bleifüß 2	DV 84,99	Hard Line	DV 59,99
Blood & Magic	DV 79,99	Halbender	DA 79,99
Botsoccer	DV 84,99	Hind-Kampfhubscht	DA 74,99

**Bestell-Telefon:**  
Tel.: (02 81) 9 52 98-0  
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Bundesliga Manager 97	DV 69,99	Hugo 4	DV 67,99
Ceasar 2 / Wind.95	DV 54,99	Hunter Hunted	DV x69,99
Civilization 2	DV 79,99	Imperium Galactica	DV x69,99
Civil War General	DV 79,99	Jagged Alliance 2	DV 74,99
Cleudo	DV 69,99	John Madden NFL 97	DA 74,99
Comanche 3.0	DV x79,99	Krazy Ivan	DV x69,99
Command & Conquer	DV 79,99	Larry 7	DVx79,99
Comm. & Conq. Data	DV 24,99	Lighthouse	DV 79,99
Comm. & Conquer 2	DV 84,99	Links LS-Golf	DA 69,99
Creatures	DV 69,99	Lords of Realms 2	DV x79,99
Crusader No Regret	DV 64,99	Lost Vikings 2	DV 69,99
Daggerfall	DV 69,99	MAX	DV x77,99

**Top Titel!**

# COMMAND & CONQUER

GR. ALARMSTUFE ROT

Deutsche Version **DM 84,-**

Das schwarze Auge 3	DV 29,99	MechWarrior 2 + Data	DV 49,99
Dawn I.T. Damps	DVx69,99	MechWarrior 3/Mechen.DV	79,99
Daytona USA	DV x69,99	Mega Race 2	DV 54,99
Deadlock	DV 74,99	MissionForce Cyberstorm	DV 74,99
Destruction Derby 2	DV x69,99	Monster Truck	DV x69,99
Deus	DV 64,99	Monster Truck/Madn.	DA 74,99
Diablo	DVx79,99	Monty Python Holy Grail	DV 67,99
Diablo	DA 79,99	Nascar Racing 2	DA 77,99
Die fünfte Dimension	DV 74,99	NBA Jam extreme	DA 69,99
Die Fugger 2	DV 74,99	NBA Live 97	DV x79,99
Die gr. Schlacht u. Geth.DV	69,99	Need for Speed Edition	DV 79,99
Die Siedler 2	DV 69,50	Nemesis	DV 74,99

## Händleranfragen erwünscht!

Die Siedler 2 DATA	DV 29,99	NHL Hockey 97	DV 74,99
Disworld 2	DV x74,99	Nihilist	DV 64,99
Elisabeth 1	DV 69,99	Onionburger	DV 69,99
F22 Lightning 2	DV 79,99	Pandora Akte	DV 74,99
Fable	DV 68,99	PC-Games Cheater 2	DV x24,99
Fifa Soccer 97	DV 74,99	Phantasmagoria 2	DV 79,99
Funsoft Edition:	DV 54,99	Phantasmagoria 2	EV 74,99

## Unsere Hit's!

**Jagged Alliance**

Deadly Games

Deutsche Version **DM 74,-**

**Nemesis**

Deutsche Version **DM 74,-**

**Toonstruck**

Deutsche Version **DM 69,-**

**Dawn in the Damps**

Deutsche Version **DM x69,-**

**Creatures**

Deutsche Version **DM 69,-**

**Flotten Manöver**

Deutsche Version **DM 69,-**

**RISIKO**

Deutsche Version **DM 69,-**

**Das schwarze Auge 3**

Deutsche Version **DM 29,-**

**Daytona USA**

Deutsche Version **DM x69,-**

**TOMB RAIDER**

Deutsche Version **DM 64,-**

**Destruction Derby 2**

Deutsche Version **DM x69,-**

**Privateer 2 Darkening**

Deutsche Version **DM 79,-**

**Die Siedler 2 Mission CD**

Deutsche Version **DM 29,-**

**Larry**

Deutsche Version **DM x79,-**

CD-ROM	
Pinball Construc.Set	DA 59,99
Privateer 2/Darkening	DV 79,99
Rollay Racing '97	DV 69,99
R.A.M.A.	DV x79,99
Riddle of Master LU	DV 74,99
Risiko	DV 69,99
Road Rash	DV 59,99
Schleichfahrt	DV 69,99
Shiga Rollay	DV x69,99
Sattered Steel	DA 79,99
Sherlock Holmes 2	DV 74,99
Silent Hunter	DV 69,99
Silent Hunter Data	DV 29,99
Sonic	DA 49,99
Star Control 3	DVx69,99
Star General	DV 49,99
Stonekeep	DV 49,99
Syndicate 2 / Wars	DV 69,99
The Crow	DA 79,99
The Dig	DV 74,99
Time Commando	DV 74,99
Time Laps	DVx 69,99
Tomb Raider	DV 64,99
Toonstruck	DV 69,99
Tunnel B 1	DV 79,99
War Wind	DV 69,99
Warcraft 2 Data	DV 24,99
Warcraft 2+ Data/Edi.	DV 79,99
Wing Commander 4	DV 54,99
Worms Data	DV 34,99
Worms+Data	DV 89,99
X-Wing vs. Tie Fighter	DV i.V.
Zork Nemesis	DV 84,99
Z*Z	DV 74,99

**Wir führen über 200 Spiellösungen zum Beispiel:**

Afterlife	14,80
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Data	14,80
Elisabeth 1	14,80
Fugger 2	14,80
Gabriel Knight 2	14,80
Normality	14,80
Prisoner of Ice	14,80
Riddle o. Master LV	14,80
Shamara	14,80
Siedler 2	14,80
Simon & Sorcerer T. 1 + 2	14,80
Space Duest 6	14,80
Star Trek Next Generation	14,80
The Dig	14,80
Warcraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

**Zubehör**

Alfa Twin Umschaltbox 37,99  
Logitech Wingmann extr. 69,99  
Micros. Sideshow 3 D Pro 69,99  
Microsoft Sideshow Game Pad 69,99  
Gravis Joystick Analog Pro 49,99

## Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA 34,99
Aces over Europe	DV 19,99
Battle Bugs	DV 29,99
Betrayal at Kronornd Bundesl. Manager 2.0	DV 19,99
Carrier Strike Force 2	DV 24,99
Christoph Columbus	DV 19,99
Creature Shock	DV 19,99
Day of Tentacle	DV 34,99
Der Reeder	DV 19,99
Earth Siege 1	DV 19,99
Elshockey Manager	DV 19,99
Freddy Pharkas	DV 19,99
Goblins Teil 1+2	DV 19,99
Goblins Teil 3	DV 19,99
Goblins 4/Woodruff	DV 19,99
Inca 2	DA 34,99
Indy Car Racing 2	DV x19,99
Kings Duest 7	DV 29,99
Larry 6	DV x19,99
The Little Big Adventure	DV 19,99
Loth Eoden	DV 19,99
Magic Carpet 1+Data	DV 29,99
Might + Magic Trilogie	DV 39,99
Monkey Island 2	DV 24,99
Monkey Island 7	DV 24,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA 14,99
Pitfall	DV 29,99
Pizza Connection	DV 19,99
Police Quest 4	DV 19,99
Privateer+Data	DA 29,99
Rüsselschelm	DV 19,99
Sarn & Max	DV 29,99
Shanghai Gr. Moments	DV 24,99
Shivers	DV x19,99
Simon the Sorcerer 2	DV 29,99
Space Duest 6	DV 34,99
Star Trek 1	DV 24,99
Star Trek 2	DV 24,99
Tik Fipper	DV 19,99
U.S. Navy Fighter	DV 29,99
Voligas	DV 29,99
Wing Commander 3	DV 34,99
X-Wing Comp.	DV 29,99

## Geschenktips!

**Thrustmaster Lenkrad T2**  
incl. Gas u. Bremse **219,99**

**Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad**  
preiswerte Variante des Formule T2. Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! **169,99**

## Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Instidur wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus!

**Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr**

**Versandbedingungen:** Ab DM 200,- Portofrei! Vorkasse DM 6,90 pro Paket  
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr  
Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!  
DV = Spiel und Anleitung deutsch - DA = Anleitung deutsch - EV = voll englisch  
i.V. = in Vorbereitung - x= Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt  
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!



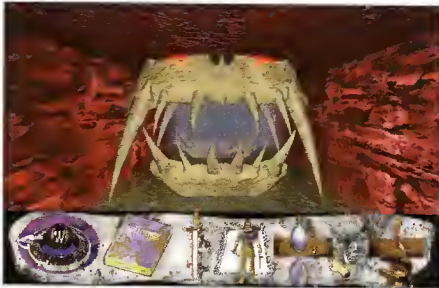
# NEMESIS

## A Wizardry Adventure

**Sir Techs Render-Adventure ist ein wenig Rollenspiel und ein wenig "Myst"**



**Das Automapping darf beschriftet werden**



**Gefährlich: Diese Mäuler schließen und öffnen sich unaufhörlich**



**Knut Gollert**

### GEHT SO

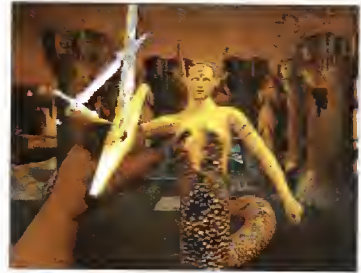
Schuster, bleib bei deinen Leisten! Diesen Spruch sollte man sich bei Sir Tech endlich mal an die Wand nageln. War schon der Einkauf "Druidenartikel" eine dicke Enttäuschung, schafft es "Nemesis" ebenso wenig, in die Elite der Computerabenteurer einzudringen. Technisch sind die an sich gut gemachten 3D-Studio-Rendereien lediglich Schnee von gestern, zumal eine vernünftige Grafikengine fehlt und ständig nur "schrittweise" von einem Bild zum nächsten umgebildet wird. Spielerisch nerven die Kämpfe schon nach kurzer Zeit und haben mit dem eigentlichen Adventure überhaupt nichts zu tun. Allein die zahlreichen Rätsel sind gelungen und spendieren "Nemesis" einen Spaßfaktor. Eine Frechheit ist allerdings der Untertitel, da das Spiel mit "Wizardry" nun überhaupt nichts zu tun hat und die Story in dieser Verworren- und Einfallslosigkeit nahezu eine Beleidigung des großen Namen ist. "Myst"-Fans wären ohne die Kampfeinlagen begeistert, so werden echte Abenteurer allerdings verschreckt.

Der Name "Wizardry" sorgt in Rollenspieler-Kreisen immer noch für leuchtende Augen und löst sofort Diskussionen über die gute alte Zeit aus. Ohne Zweifel gehört die "Wizardry"-Serie zu den bekanntesten, beliebtesten und besten Rollenspielen aller Zeiten. Und eben diese Serie bekommt dieser Tage einen Ableger: "Nemesis" heißt das erste Wizardry-Adventure und es hat mit den alten Rollenspielen nichts mehr gemein, ja nicht mal Sir Tech weiß, was genau "Nemesis" mit "Wizardry" zu tun hat.

Ihr schlüpft in die Rolle eines jungen Burschen, von dem plötzlich das Schicksal der ganzen Welt abhängt, denn, wie könnte es anders sein, eine dunkle Macht bedroht das Fantasyreich. Ein übergebliebener Magier stattet euch mit der ersten magischen Lektion aus, und los geht's. Eure einzige Hoffnung ist dabei die angeblich schon längst ausgestorbene Rasse der Nitherin. Diese Rasse war im Besitz von sieben un-

beschreiblich mächtigen Talismanen, mit denen ihr das Böse verbannen könnt. Auf der Suche nach diesen Utensilien klickt ihr euch durch eine komplett gerenderte Welt, die allerdings nur Bild für Bild durchforstet werden kann. Eventuelle Gegenstände können per Mausclick angesehen oder aufgesammelt werden. Stoßt ihr

auf Puzzles, werden diese entweder via Klickerei oder mit Items aus dem Inventory gelöst. An Rollenspiel-Elementen weist "Nemesis" nur wenig



**Kennen wir: Halb Frau, halb Schlange**

auf: Als erstes wären da die verschiedenen Fähigkeiten des Helden, die im Laufe des Spiels natürlich ansteigen und ein wenig aufwendiges Echtzeit-Kampfsystem. Dazu gehören selbstverständlich unterschiedliche Waffen, verschiedene Arten von Rüstungen und der eine oder andere Feind. Die Monster laufen dabei durch die 3D-Gänge und attackieren euch in altbewährter Echtzeitkampfmanner. Mit dem Gesicht zum Feind schwingt ihr eure Waffe und benutzt die magische Kraft eines Amulets oder anderer verzauberter Gegenstände. Eventuelle Zaubersprüche, von denen es insgesamt acht gibt, werden im Laufe des Spiels gefunden und haben grundsätzlich eine defensive und offensive Wirkung. Neben offensiven Feuerbällen, Blizzards oder Giftsprüchen dürft ihr auf euch Heilungs-, Schild- und Magischutz-Sprüche anwenden. Natürlich läßt sich das auf fünf CDs verpackte Spiel jederzeit speichern. Das beiliegende Handbuch ist übrigens keins, sondern fungiert eher als Mini-Hintbook, das euch bei ausweglosen Situationen weiterhelfen will.

Name .....	<b>Nemesis</b>	System .....	DOS
Genre .....	Adventure	Festplatte belegt .....	.39 MByte
Hersteller .....	Sir Tech	RAM-Ausstattung .....	.8 MByte
Niveau .....	mittel	Steuerung .....	Maus
Preis .....	ca. 90 Mark	.....	.....
Spieler .....	1	Extras .....	keine

Spiel	Deutsch	Englisch	<b>Grafik .....</b>	<b>.57%</b>
Anleitung	geplant	✓	<b>Sound .....</b>	<b>.61%</b>
Prozessor	386	486 Pentium	<b>Spielspaß</b>	
minimal		DX 4		
empfohlen				
Grafik	VGA	MidRes SVGA		

Sound	S'Blast	GMidI	CD-A.	
	✓	✓		

**63%**



# G-NOME

ANGRIFF IST DIE BESTE VERTEIDIGUNG!

## KAMPAUSSTATTUNG:

Real-Time 3D-Grafik

Über 20  
komplexe  
Missionen

Soundtrack von  
Chris Boardman

Netzwerk Option für  
bis zu 8 Spieler

für PC CD-ROM

Ihr HAWC-Roboter bewegt sich vorsichtig durch die Elswüste. Plötzlich durchbricht ein Feuerhagel Ihr Schutzschild. Das Display zeigt in hektischem Rot: Eject! Jetzt gibt es nur eine Chance: Aussteigen und einen feindlichen HAWC besetzen, haben Sie eine Chance?

7th LEVEL

Im Exklusiv-Vertrieb von:  
**BOMICO**  
ADVANCED SOFTWARE  
<http://www.bomico.com>

**PC-Games**

3 Skulls of the Toltecs (dt.)	99,99
3D Virtual 2: Creep Night (dt.)	99,99
Academy of Art	99,99
Adams Family Pinball*	99,99
Aherfile (dt.)	99,99
AH-64D Longbow (dt.)	99,99
AH-64D Longbow Mission Disk*	99,99
Alan Trilogy*	99,99
<b>American Dream (dt.)</b>	<b>69,99</b>
Amok (Win 95)*	79,99
Amok! Engines (dt.)	79,99
Armored Fist 2*	79,99
A.T.F. (dt.) AKTIONSPREIS!	69,99
A.T.F. Mission Disk (dt.)	49,99
Atropolis 2097 (dt.)	69,99
Azrael's Team (dt.)	79,99
Baldies (dt.)	69,99
Bachemona Fluch (dt.)	69,99
Battle Arena Toshiinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.)	69,99
Bazooka Bus	79,99
Betrayal in Antara*	89,99
Bing Ltd. Ed. (dt., Incl. Tips-Tracks)	49,99
Birnhorn*	79,99
Bliss24 2	59,99
Blood & Magic*	79,99
Boong? (dt.)	49,99
Bot Soccer	59,99
Bubble Bobble	99,99
Bupi!	59,99
Bundesliga Manager 97 (dt.)	79,99
Chessmaster 5000 (dt.)	79,99
Civil War General (dt.)	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Close Combat	69,99
Cleudio*	79,99
C&C: Tiberiumkonflikt (dt.)	69,99
C&C: Tiberiumkonflikt (SVGA, dt.)	89,99
C&C Mission: Australienzaun	29,99
C&C: Alarmsystem Rot (dt.)	89,99
Comanche 3.0*	79,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
<b>Conquest (dt.)</b>	<b>69,99</b>
Crusader - No Regret! (dt.)	69,99
Cyber24 2	99,99
Cyber Gladiators (dt.)	69,99
CyberStorm (dt.)	79,99
Dagofell - Elder Scolla 2 (dt.)	79,99
Davis Cup Tennis	109,99
Dayton USA*	79,99
Deadly Games (JS-Import)	79,99
Deadly Tide (dt.)	69,99
Death Gate (dt.)	79,99
Death Rally*	89,99
Demonworld*	79,99
Der Planer 2 (dt.)	79,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent to Undermountain*	79,99
Destiny (dt.)	79,99
Destruction Derby 2*	79,99
Die gr. Schacht bei Gattysburg (dt.)	89,99
Die Fugler 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.)	79,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
<b>Die Siedler 2 Mission Disk (dt.)</b>	<b>29,99</b>
Discworld 2 (dt.)	89,99
Down in the Dumps (dt.)	79,99
DSR Fußballmanager (dt.)	79,99
Dungelns Kesper (dt.)	79,99
Echthaus 2: Skyforce (dt.)	89,99
Elisabeth 1 (dt.)	89,99
F-1 Manager '96 (dt.)	79,99
F20 Lightning 2	89,99
Fable (dt.)	79,99

**CD**

PC-Games	CD
Pentasy General (dt.)	89,99
PIFA Soccer '97 (dt.)*	79,99
Plottermanöver*	79,99
Plying Corps (dt.)*	79,99
Formula 1	79,99
Formula 1 Grand Prix (dt.)	90,00
<b>Legend of the Ancients: Zaccarynny</b>	<b>59,99</b>
<b>Legend of the Ancients: Kaiser Deluxe</b>	<b>59,99</b>
Gen Wars (dt.)	79,99
G-Name	79,99
Golden Gate Killer (dt.)	69,99
Grand Prix Manager 2 (dt.)*	99,99
Guts 'N' Garters (dt.)*	89,99
Hansie - Die Expedition (dt.)	79,99
Hardline (dt.)	69,99
Hattrick Wiesel (Ironkon)*	79,99
Heart of Darkness (dt.)	79,99
Hexion Karel (dt.)*	99,99
Holiday Islands (dt.)*	89,99
Holmas 2: Rose Taloo (dt.)	79,99
Hug 4	69,99
Hunter Hunted (dt.)	79,99
IMTA2 Abrams (dt.)*	99,99
Imperial Assault (dt.)	79,99
Into the Void (dt.)*	79,99
Iron & Blood*	79,99
Krazy Ivan (Win 95)*	79,99
Lands of Lore 2 (dt.)*	69,99
<b>Leisure Suit Larry 7*</b>	<b>79,99</b>
Lighthouse (dt.)	89,99
Link's LS*	99,99
Lords of the Realm 2 (dt.)*	79,99
Mad TV 2 (dt.)*	79,99
Magie des Gathening*	99,99
Martin Racing	69,99
Master of Orion 2 (dt.)*	79,99
M.A.X.*	79,99
Mexa (dt.)*	79,99
MDK*	99,99
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.)	99,99
Mega Man Vols 1 & 2 (Koch)*	99,99
Megars 2 (dt.)	59,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89,99
Monster Truck Madness (dt.)	69,99
Moto X*	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (engl.)	89,99
MS Fußball	59,99
Mutant Fangungs (dt.)*	79,99
Myst (dt.)	69,99
Nascar Racing 2*	79,99
NBA Full Court Press (dt.)*	69,99
NBA Live 97 (dt.)*	79,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	99,99
Nemesis (Wizard)*	79,99
Nel Zone (dt.)*	69,99
NHL Hockey '97 (dt.)	79,99
<b>Orion Burger</b>	<b>79,99</b>
Panora Ake (dt.)*	79,99
Panzer Dragon*	79,99
Perfect Assassin (dt.)*	69,99
Phantasmagorie 2 (dt.)	79,99
Pinball '97*	59,99
Pinball Time Bomb*	59,99
Police Quest Compilation	79,99
Privateer 2 - The Darkening (dt.)	79,99
Privateer: Patrol and Platoon (dt.)*	69,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rally Racing '97 (dt.)	79,99
Rama - Flendivision Im Weltraum	79,99
Resins of the Humming*	79,99
Return Fire (dt.)	79,99
Ridge Racer*	59,99
Risiko (Win 95)*	89,99
Road Race	99,99
Seleccraker*	79,99
Schatten über Riva (DVA 3, dt.)*	89,99
Schleichhüter (dt.)	69,99
Sega Rally*	79,99
Shenmue (dt.)	79,99
Shattered Steel	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Hunter 2 (dt.)	29,99
Silent Thunder (dt.)	79,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95)*	99,99
Sim Copier (Win 95)*	79,99
Sim Park	89,99
Sonic CD*	69,99
Sonic Control 3*	89,99
<b>Star Control 3*</b>	<b>89,99</b>
Star Commander (dt., Win 95)*	79,99
Star Trader (dt.)	69,99
Steel Panthers 2 (US-Import)	109,99

**CD**

PC-Games	CD
Syndicate Wars (dt.)	79,99
Terminator: Skynet*	69,99
TXF EP 2000 Special Edition (dt.)*	69,99
USA Jam Tournament Edition	79,99
The Hind	79,99
<b>Throne Hospital (dt.)*</b>	<b>79,99</b>
The Muppets Inside	89,99
The Simpsons*	79,99
The Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.)	75,99
Tom Riddle (dt.)	89,99
Toonsdrift (dt.)	69,99
Tunnel B1 (dt.)	99,99
Urban Runner (dt.)	89,99
USA Jam Tournament Edition	79,99
Viking - Strategy of Ulm, Conan*	69,99
Virtual Cop*	79,99
WarCrash & Clash Expansion (dt.)	99,99
WarCrash 2 Expansion Pack	99,99
Warwind (dt., Win 95)*	79,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinStall (dt.)	39,99
Wipeout 2097*	79,99
Wizardry Gold*	99,99
Woodshiplugs & Iron Men (US-imp.)	99,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
X-Car*	79,99
Yehzee	79,99
Z (dt.)	69,99
Zorks - Caroon Network (dt.)	69,99
Zork Nemesis (dt.)	79,99

**CD**

PC-Games	CD
Syndicate Wars (dt.)	79,99
Terminator: Skynet*	69,99
TXF EP 2000 Special Edition (dt.)*	69,99
USA Jam Tournament Edition	79,99
The Hind	79,99
<b>Throne Hospital (dt.)*</b>	<b>79,99</b>
The Muppets Inside	89,99
The Simpsons*	79,99
The Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.)	75,99
Tom Riddle (dt.)	89,99
Toonsdrift (dt.)	69,99
Tunnel B1 (dt.)	99,99
Urban Runner (dt.)	89,99
USA Jam Tournament Edition	79,99
Viking - Strategy of Ulm, Conan*	69,99
Virtual Cop*	79,99
WarCrash & Clash Expansion (dt.)	99,99
WarCrash 2 Expansion Pack	99,99
Warwind (dt., Win 95)*	79,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinStall (dt.)	39,99
Wipeout 2097*	79,99
Wizardry Gold*	99,99
Woodshiplugs & Iron Men (US-imp.)	99,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
X-Car*	79,99
Yehzee	79,99
Z (dt.)	69,99
Zorks - Caroon Network (dt.)	69,99
Zork Nemesis (dt.)	79,99

**CD**

PC-Preishits (englische Version)	CD
Manac Marsian 2 (dt.)	29,99
Master of Magic (dt.)	29,99
Might & Magic Trilogy (dt.)	29,99
<b>Hockey Racing Ind. Track Pack</b>	<b>19,99</b>
USA Jam Tournament Edition	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	69,99
North & South	9,99
Ostimer (dt.)	79,99
Outpost (dt.)	29,99
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pinball 2000	29,99
Pitfall - Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	29,99
Prince of Persia Collection	19,99
Pinball Pinball (dt.)	29,99
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
rancoscor (dt.)	29,99
ratTrainer 2 (dt.)	29,99
Rayman (dt.)	29,99
Real Anasaur (engl., dt. Ut.)	29,99
Real Anasaur (engl., dt. Ut.)	29,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai - Great Moments (dt.)	29,99
Shenmue (dt.)	29,99
Sim Farm*	29,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	29,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Space Quest 4 (dt.)	19,99
Space Quest 5 (dt.)	19,99
<b>Star Trek: TNG: A Final Voyage (dt.)</b>	<b>39,99</b>
Stromklopf (dt.)	39,99
Stivko Commander	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,99
System Shock (dt.)	AKTIONSPRIS
Teachner (dt.)	39,99
Theme Park (dt.)	19,99
Tie*	29,99
Transport Tycoon Intl. World Edition	29,99
Top Gun - Fire At Will (dt.)	29,99
Touche! (dt.)	29,99
Ultime Undermountain 1+2 komplett	29,99
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
Unnecessary Roughness '96	29,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Vegas (dt.)	29,99
WarCrash: Ops & Humans (dt.)	29,99
Wayne Gretzky NHLPA All Stars	29,99
Wewerlf & Comanche	39,99
Wing Commander 3 (dt.)	39,99
Wipe Out	29,99
Woodruff & Schibille de Az. (dt.)	39,99
Woolf Wreastman	29,99
X-Wing (inkl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

**CD**

Multimedia-Zubehör	CD
CD ROM: Gesch. DE	199,99
Lauscher (2x60 Watt, Netzteil)	99,99
Lauscher Yamaha YST M15	129,99
<b>Redragon-Subwoofer-System</b>	<b>299,99</b>
CD ROM: 16 Voice IDE	199,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha D05 50 Watt Vesteable	219,99
3,5" MF HD (10er Pack)	5,99

**CD**

Joysticks	CD
Aika Twin - Joystickweiche	36,99
CH Fightstick	129,99
CH Pro Throttle	109,99
CH Virtual Pilot Pro	199,99
CH Virtual Pilot Pro	199,99
Gravis Game Pad Pro*	39,99
Gravis Grip Pad Pro*	69,99
Gravis Gps Set (Multiport, Back)	169,99
Gravis Gps Set Analog Pro Clear	99,99
Gravis Joystick Backward	99,99
Log Thunderpad	39,99
Log WingMan Extreme	99,99
Log WingMan Warrior*	149,99
<b>MS Sidewinder Game Pad</b>	<b>69,99</b>
MS Sidewinder Pro Joystick	299,99
Thrust. Gravis T2 (Lenkpad)	299,99
Thrust. Grand Prix 1 (Lenkpad)	179,99
GamePad C 2 (Ports)	39,99

**Mäuse / Trackballs**

Log MouseMan 96	79,99
Log MouseMan Cordless	119,99
Log MouseMan 3	99,99
Log MouseMan Marble	129,99
MS Home Mouse	49,99
Yakumo Mouse	149,99

**Lösungsbücher / Literatur**

Kompetitionsbücher zu lasten aller Games	29,99
Nur hier nur eine Waere Auswahl	14,99
Civilization 2	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Command & Conquer: The Last Army	29,99
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
<b>Die Siedler 2</b>	<b>14,80</b>
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	14,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
Star Wars Technisches Handbuch	39,99
Star Wars: Die Macht der Dunkelheit	14,80
WarCrash 2 - Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

**CD Kaufvideos (VHS)**

Apollo 13	39,99
Das Schweigen der Lämmer	9,99
Demolition Man	19,99
Die Akte	19,99
Eine Frage der Ehre	9,99
<b>Die Schweigen namens Babe</b>	<b>39,99</b>
James Bond - Golden Eyes	29,99
Jurassic	35,99
Last Action Hero	29,99
Star Trek - 30th Anniversary	24,99

**Sony Playstation**

Grandprix Intl. Control Pad	399,00
BLAM! Machinhead	99,99
Crash Bandicoot	109,99
Formel 1	99,99
Hustler B1	69,99
Shovel Strike	99,99
Tekken 2	99,99
Wipe Out 2097	99,99

**Trading Cards:** Magic the Gathering

StarTrek Pack 4 Edition 10 K. dt.	19,99
Booster Pack 4 Edition 50 K. dt.	5,49
StarTrek Pack Trugbilder 60 K. dt.	19,99
Booster Pack Trugbilder 15 K. dt.	6,99
Chronicles	12 K. e. 4,99
Fallen Empires	8 K. e. 2,99
Renaissance	8 K. e. 3,49
Heimatland	9 K. e. 3,99
Homelands	9 K. e. 2,99

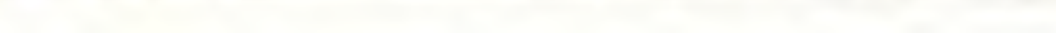
**Fan-Shop**

Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Logo: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Fortke"	5,00
Anstecker "Teufel: Schlang"	5,00
Geschloeben inkl. vier Anstecker	20,00

Wo Sie uns finden: Tel: (030) 794 72 11

Media Point locations in Berlin:

- Berlin - Neukölln: Bismarckstraße 28/29, Tel.: (030) 621 60 21, U-Bahn 8 Bismarckstraße Bus 144
- Berlin - Steglitz: Bismarckstraße 63, Tel.: (030) 794 72 131, S-Bahn 1 Feuerbachstraße Bus 170, 161, 182
- Berlin - Friedrichshagen: Petersburger Straße 94, Tel.: (030) 427 80 790, U-Bahn 5 Berl. Friedr. hagen Tram 201 Bersarinplatz
- Berlin - Spandau: Nonnendammallee 82, Tel.: (030) 383 02 191, U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204
- Berlin - Tegel: Brunowstraße 10, Tel.: (030) 433 96 05, U-Bahn 65 Alt-Tegel Bus 120, 133, 125, 222
- Hamburg - Harvestehude: Grindelberg 73-75, Tel.: (040) 419 11 139, U-Bahn 3 Hotel/Untertr. Bus 35, 102
- Bremen: Hansastraße 9 / Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 50, Straßenbahn 2.3 Am Brill am Parkhaus Am Brill





# WIR PACKEN AUS!

## Fast geschenkt!

**Gigapack 1:**  
CivNet  
Links 386 CD  
Pro Pinball: The Web  
Mephisto Genius Pro  
F1 Grand Prix  
Hatrick! (Ikarion)  
TFX Euro Fighter 2000  
Transport Tycoon Deluxe  
Das Rätsel des Master Lu  
Arcade America  
10 Spiele auf CD-ROM zum sensationellen Komplettpreis!  
komplett **79,99**

Zwei actiongeladene Top-Hits!  
Nichts für schwache Nerven!

## Tomb Raider

CD-ROM \*

**69,99**

## Diablo

CD-ROM \*

**79,99**

## Unser Tip des Monats:

### Command & Conquer – Alarmstufe Rot –

Das lange Warten hat ein Ende! Wir präsentieren Westwoods neuesten Strategie-Hammer für PC.  
dt., CD-ROM \*

**89,99**

Anton der Preisteufel empfiehlt:

**WarCraft  
Orcs & Humans**  
dt., CD-ROM  
**25,99**

**Dungeon  
Master 2**  
dt., CD-ROM  
**25,99**

**Cyberia**  
dt., CD-ROM  
**25,99**

**Descent**  
dt., CD-ROM  
**25,99**

Einfach günstig!

**Discworld**  
dt., CD-ROM  
**29,99**

**Lemmings 1-3**  
CD-ROM  
**29,99**

**Destruction Derby**  
CD-ROM  
**29,99**

## Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.



Jetzt wird's sportlich!

**Fifa Soccer 97**  
dt., CD-ROM \*  
**79,99**

**Grand Prix  
Manager 2**  
dt., CD-ROM \*  
**89,99**

## Privateer 2

– The Darkening –

Auf der Suche nach Ihrer verlorenen Identität erkunden, erkaufen und erkämpfen Sie sich Ihren Weg auf der dunklen Seite des Universums.

dt., CD-ROM \* **79,99**

**Down in  
the Dumps**  
dt., CD-ROM \*  
**79,99**

## Kreditkarten ...

... sind einfacher und bequemer. Weg von langwierigen und teuren Anrufen, Kartensuchen und Gültigkeitsdatum-Überprüfen und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachfragen zu.



# Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale  
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)  
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:  
**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansgesdienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28  
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point®

\* Bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Inhaber und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorzulegen. Versandposten, Nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-NH-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM

## Media Point

Dortmund  
Rheinische Straße 85  
Tel.: (0231) 914 25 24  
Straßenbahn 404  
Heinrichstraße



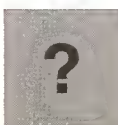
## Media Point

Koblenz  
Rizzastraße 44  
Tel.: (0261) 914 10 85  
alle Bahnbusse  
KEVAG-Bus 9, 10



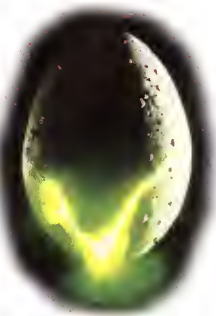
## Media Point

... to be continued.  
Demnächst auch  
in Ihrer Nähe!



# ALIEN TRILOGY

## Ripleys Rache



Im CyberSpace hört dich keiner schreien: „Alien“ jetzt in 3D



Zwei Dog-Aliens auf der Such nach Ellen Ripley



Einer der Siedler mit der Wumme im Anschlag



Der Flammenwerfer im Einsatz gegen Aliens



Ein Alien hängt an der Decke, ein Face-Hugger schlängelt sich empor - solche Ansammlungen sind selten

Ein schwarzes Alien in der Seitenansicht



Während Hollywood gerade den vierten „Alien“ dreht, veröffentlichen Acclaim und das Entwicklerteam Probe Software die ersten drei Filme als Überbrückung der Wartezeit komprimiert in einem Computerprogramm: Die „Alien Trilogy“ verbindet Elemente aus den Kultstreifen zu einem 3D-Actionshooter, in dem sich der Spieler als Ellen Ripley auf die Jagd nach der vornehmlich aus Zähnen bestehenden Kreatur macht. In der locker zu einer nebensächlichen Story zusammengefaßten Handlung landet Ripley gemeinsam mit einem Trupp Marines auf dem Mond LV-426, um der dortigen Kolonie gegen die anstürmenden Aliens zu helfen. Leider kommt alles anders als geplant, und die wackere Kämpferin wider Willen sieht sich bald nicht nur der außerirdischen Lebensform, sondern auch ihren infizierten und „umgedrehten“ Ex-Kollegen, Soldaten und Kolonisten gegenüber. Etwa die Hälfte der Feinde in der „Alien Trilogy“ sind menschliche Wesen, der Rest besteht aus Außerirdischen aller Lebensphasen: Facehugger kriechen auf das Gesicht des Spielers, Chesthuster springen aus Leichen und verschiedene Formen der erwachsenen Aliens reißen ihr verschachteltes Maul zum Angriff auf. Gegen Ende bekommt es Ripley auch mit dem Haupt der fortpflanzungsfrohen Sippschaft, der Alienkönigin, zu tun. Zur Verteidigung hat sie nur die aus den Filmen bekannten Waffen: Anfangs ist das eine schwache 9mm-Pistole, später lassen sich auch Pump-Gun, zwei Arten von MPs sowie der legen-

däre Flammenwerfer einsammeln, gelegentlich darf man mit Granaten oder seismischen Bomben Geheimgänge freilegen. Fast wichtiger als alles Kriegsgeschütz ist Ripleys Bewegungsmelder, der wie ein kleiner Radar am unteren Bildschirmrand vor nahenden Lebewesen warnt; die erscheinen als kleine weiße Punkte, sobald sie sich bewegen. Auf Gegner, die in Kästen warten oder still hinter Türen stehen, macht das Gerät nicht aufmerksam. Vor jeder der insgesamt 34 Missionen hriert ein kurzer Text Ripley für ihre Aufgabe und teilt ihr mit, was sie im jeweiligen Level erledigen muß. Die Entwickler haben sich viel einfallen lassen, denn meist reicht es nicht aus, einfach alle Gegner niederzumetzeln: Mal soll Ripley Hindernisse wie Fässer oder Kästen aus dem Weg räumen, mal von den Alienkönigen als Kokon eingesponnene Menschen von ihrem Leid erlösen oder bestimmte Schalter umlegen. In einigen Levels gibt es gar kein Ziel, dann kündigt die Einsatzleitung an, in 60 oder 30 Sekunden mit dem Hoover-Shuttle wegzufliegen, und der Spieler muß in der knappen Zeit den rettenden Aufzug erreichen. In den Levels selbst kann man den Spielstand übrigens nicht speichern, das geht erst nach Erfüllung der Missionsziele. Technisch präsentiert sich die Hatz nach der



Software und Verpackung: Design © 1998 Origin Systems Inc., Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts Ltd. Crusader ist ein Warenzeichen © 1998 Origin Systems Inc. in den USA und in anderen Ländern. SEGA, SEGA Saturn und SEGA Saturn sind Warenzeichen von Sega Entertainment Co., Ltd. in Japan, den USA und anderen Ländern. PlayStation und PS sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc.

# ÜBERWÄLTIGT VON SOVIEL DURCHSCHLAGSKRAFT?

EXPLOSIVE 32-BIT-POWER

## CRUSADER™ NO REMORSE

“(…) Handlungsdichte und Atmosphäre sorgen für tagelange Fünf-Sterne-Unterhaltung.”

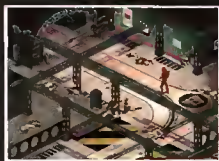
POWERPLAY 11/95: 87%

“Mit 17 ausgedehnten Leveln in Super-VGA-Grafik und isometrischer Kameraperspektive (….) stellt das Spiel auch hartgesottene Action-Freaks vor eine schwierige Aufgabe (….)”

PC Games 11/96: 89%

“Crusader – No Remorse ist optisch und spieltechnisch das Beste, was dem Action-Fan passieren konnte.”

CD-ROM Magazin 11/95: 9,2/10



Exklusiv-Vertrieb durch KING5OFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44.

Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55.

Im WWW finden Sie Electronic Arts unter <http://www.ea.com/>



FILME

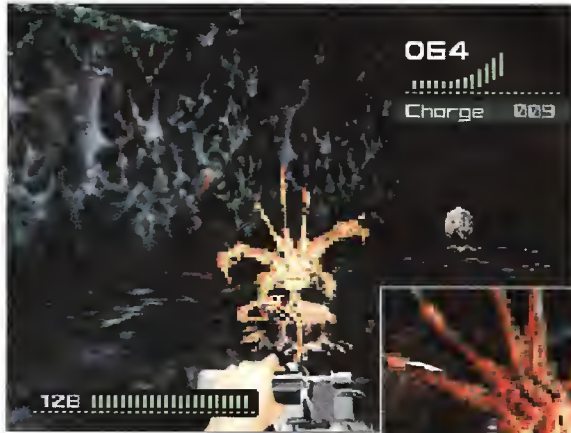
Rund die ersten zehn Level spielen den zweiten Film „Aliens“ von James Cameron nach: Ripley sprengt Fässer und macht so ihrem Trupp Marines den Weg frei, um die Kolonisten zu retten.



Das zweite Drittel der „Trilogie“ erinnert an „Alien3“, in dem Ripley auf einem Gefängnisplaneten landet. Hier findet der Spieler die Rettungskapsel, mit der sie und das Mädchen notlanden.



Das letzte Drittel schließlich knüpft an „Alien“ an, den ersten Film von Ridley Scott und spielt teilweise in einer Umgebung wie auf dem neuentdeckten Mond LV426 und in der Nostromo.



Ist er nicht niedlich? Ein kleiner Alien-Facehugger schlüpft aus seinem schleimigen Ei – und hängt wenig später im Gesicht des nächstbesten Opfers



säurehaltigen Lebensform eher schlicht: Trotz Ankündigung des Herstellers, das Programm werde auch in verschiedenen HiRes-Modi laufen, bietet die fertige Version gerade mal VGA-Auflösung. Zwar kann der Spieler sowohl durch Gänge mit 256- als auch mit 16,7 Mio. Farben marschieren, von dem TrueColor-Modus sieht er allerdings nicht sehr viel. Die Grafikengine bietet kein echtes 3D, sondern relativ „platte“ Level ohne Brücken oder übereinanderliegende Räume. Lichteffekte fehlen vollständig, selbst wer seinen Flammenwerfer anwirft, sieht an den Wänden keine Reflexionen. Alle Gegnergrafiken bestehen aus flachen Bitmaps, die sich relativ ruckelig bewegen und kaum über Details verfügen – insbesondere bei den Aliens sind selbst auf kürzeste Distanz keine Einzelheiten auszumachen. Deutlich aufwendiger präsentieren sich nur Intro sowie die gerenderten drei Zwischen- und sechs Sterbeszenen: Die sind zwar allesamt ziemlich kurz und laufen nur als Halbzeilenvideos, wurden aber spannend inszeniert und erinnern deutlich an ihre gefilmten Vorbilder. Die Soundabteilung von Probe Software hat ihren Job ordentlich erledigt: Alle Samples wie Schreie

oder Gewehrkugeln stammen ebenso wie die CD-Musik aus den Filmen. Gelegentlich stößt Ripley sogar ein paar Sprachsamples hervor, etwa ein „Burn, baby, burn“ beim Abfackeln von Alieneiern. Etwas merkwürdig klingen nur ihre je nach Geschwindigkeit unterschiedlich schnellen Schritte, die eher wie Absatztrippeln auf Büroboden denn nach Turnschuhschleichen über weichen Aliending klingen. Hierzulande erscheint eine komplett synchronisierte und übersetzte Version, die entgegen früheren Ankündigungen des Herstellers in keinsten Weise beschnitten wird: Ursprünglich wollte Probe Software alle menschlichen Gegner durch Aliens ersetzen. Die „Alien Trilogy“ können ballerwütige SciFi-Pistoleros nicht nur alleine, sondern im Netzwerk auch mit bis zu vier Spielern im Multiplayer-Modus spielen – Modems unterstützt das Programm nicht. Auf der CD-ROM sind zehn eigens angepaßte Mehrspielerlevel enthalten. *ste*



Peter Steinlechner

GEHT SO

Von den Ankündigungen ist nicht viel übriggeblieben: Die „Alien Trilogy“ flutscht nicht hochauflösend über den Screen, sondern spielt sich almodisch in VGA. Waffen, Explosionen und Gegner wirken fast schon lächerlich und verlieren chancenlos jeden Vergleich mit den technisch überlegenen Titeln von 3D-Realms oder id Software. Dazu gesellen sich spielerische Mängel, die ein 3D-Shooter heutzutage nicht mehr haben darf: Etwas wenn sich eine AlienKönigin so in eine Nische hineinmanövriert, daß sie feststeckt und in aller Ruhe niedergemäht werden kann oder verschwundene Aufzüge zum Neustart des Levels zwingen. Auf der Habenseite verbucht das Programm die klavere Levelgestaltung: Die bringt das ganz bestimmte Alien-Feeling einigermaßen rüber, die klaus-trophobische Stimmung der Filme baut sich stellenweise auch im Spiel auf. Ein übriges macht der Bewegungsmelder: Spannung ist, wenn sich was anschleicht, ich es aber nicht sehen kann. Insgesamt für echte Fans der Filme gerade noch empfehlenswert.

Name	..... Alien Trilogy	System	..... DOS
Genre	..... Action	Fastplatte belegt	..... 2 MByte
Hersteller	..... Probe Softw./ Acclaim	RAM-Ausstattung	..... 8 MByte
Niveau	..... einstellbar/mittel	Steuerung	..... Tastatur, Maus
Preis	..... ca. 90 Mark		..... Joystick
Spieler	..... 1 bis 4	Extras	..... keine

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✓	✓	<b>Grafik</b> ..... <b>51%</b>
Anleitung	✓	✓	<b>Sound</b> ..... <b>65%</b>
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		90	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
Sound	S'8Iast	GMidi	CD-A.
	✓	✓	✓

**Spielspaß**





# Heavy Christmas

(dt.: schwere Weihnacht)



## BRAINBUM **Z DV**

**Command & Conquer II\* DV**

Denkhammer:  
Strategiepaket für nur **149,-**

## TRIMM DICH

**Bundesliga Manager 97 DV**

Bewegung **NHL Hockey 97 DV**  
Ist gesund:  
Sportpaket für nur **129,-**

AFTERLIFE	DV	75,-
AR 64 H LDMGROW	DD	75,-
AKTE PANODRA	DV	75,-
ALIEN TRILOGY*	DV	69,-
ATF	DV	69,-
AZRAEL'S TEAR	DV	59,-
BAPHOMET'S FLOCH	DV	69,-
BLEIFUSS 2	DV	55,-
BUNDESLIGA MANAGER 97	DV	69,-
CIVILIZATION 2	DV	75,-
COMMAND & CONQUER 2*	DV	89,-
CREATURES*	DV	69,-
CRUSADEEN NO REGRET	DV	65,-
CYBERIA 2	DV	69,-
DACERFALL	EV	79,-
DACERFALL*	DV	79,-
DAYTONA USA	DV	69,-
DEF. PLANNER 2	DV	69,-
DESTRUCTION DEATH 2*	DV	75,-
DIABLO*	DV	79,-
DIE FUGGER 2	DD	75,-
DIE HARD TRILOGY	DV	75,-
DIT SIEDLER 2	DV	65,-
DUNGEON KEEPER	DV	69,-
EARTHSIEGE 2	DV	79,-
F1 MANAGER 96	DV	65,-
F 22 LIGHTNING 2	DV	79,-
FABLE	DV	75,-
FIRE FIGHT	DV	59,-
FORMULA 1 GP 2	EV	69,-
FORMULA 1 CP 2	DV	79,-
GENE WARS	DV	75,-

## UL-SCHOTT

**Schleichfahrt** DV  
**Silent Hunter** EV

Das Tauchpaket  
für nur **109,-**

## BOYENSTOP

**Formula 1 GP2** EV

Hal Dir Dein  
Rennpaket für nur **129,-**

HARDLINE	DV	59,-
HIND	DV	65,-
HUGO 4	DV	55,-
JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES	EV	79,-
LANDS OF LORE 2*	DV	85,-
LIGHTHOUSE	DV	79,-
MAX	DV	75,-
MDM	DV	85,-
MEGA RACE 2	DV	59,-
MONSTER TRUCK*	DV	75,-
NASCAR 2*	DA	79,-
NHL HOCKEY 97	DV	69,-
NORMALITY	DV	69,-
PRIVATEER FIRE DARKENING*	DV	69,-
RALLY RACING 97	DV	69,-
RETURN FIRE	DV	69,-
RIPPER	DV	69,-
ROAD RASH	DV	59,-

SCHLEICHFART	DV	69,-
SMATTERED STEEL	DV	69,-
SILENT HUNTER	EV	49,-
SILENT HUNTER	DV	65,-
SONIC PG	DV	59,-
STAR TREK DEEP SPACE NINE	DA	75,-
SYNDICATE WARS	DV	69,-
THE CROW: CITY OF ANGELS*	DV	79,-
THE NEED FOR SPEED SE	DV	69,-
3 SKULLS OF THE TOLTECS	DV	79,-
TIME COMMAND	DV	69,-
TOMB RAIDER*	DV	69,-
TODSTRUCK	DA	69,-
VANTOR FIGHTER	DV	69,-
WARCRAFT II	DV	75,-
WARCRAFT II EXP-PACK	EV	29,-
Z	DD	69,-
ZORK: NEMESIS	DV	79,-

DV: Deutsche Version  
EV: Englische Version  
DA: Engl. Spiel mit dt. Anleitung

Mit \* gekennzeichnete Spiele  
erscheinen in den nächsten  
wochen. Vorbestellung empfohlen!

# 0180 5 130 530

**BORIS GAMES**  
is a Trademark of  
**MOIRA PUBLISHING**

Spezialpreisliste gegen  
Altersnachweis anfordern!

Irrtum  
vorbehalten.



Versand und Ver-  
packung je  
Bestellung DM 9,-

Kostenlos Katalog  
mit weiteren 700  
Titeln anfordern!



**BORIS**  
GAMES

# Tune it up!

14  
SONDERHEFT PCgo!

Das verständliche Computer-Magazin

DM 14,90 / € 5 120,-

## PCgo! Spezial



**So modernisieren Sie Ihren Computer**

- Schritt für Schritt installieren Sie CD-ROM-Laufwerk, Sound- und Grafikkarte, ISDN-Karte, SCSI-Kontroller, Motherboard, CD-Brenner, Prozessor, zweite Festplatte
- So leicht finden & beheben Sie Fehler
- Windows 95 und Windows 3.11 optimieren leichtgemacht
- viele Tips & Tricks

**TOP-PROGRAMME AUF DIESER CD-ROM:**

- ◀ Alle Testprogramme für Ihren PC
- ◀ Die neuesten Treiber für CD-ROM-Laufwerke, Grafik- und Soundkarten

► So  
wird Ihr PC  
Schritt für Schritt zur

**Power-Station!**

**Ab sofort überall im Handel!**



# BLOOD & MAGIC



**Greifen gehören wegen ihrer Flugfähigkeit zu den beliebtesten**

Natürlich ist das Genre zur Zeit mehr als beliebt und so bleibt es nicht aus, daß große Namen und Lizenzen in Echtzeit-Strategiespiele verwandelt werden. Jüngstes Beispiel: TSR hat AD&D an Interplay für einen solchen Genrevertreter ausgeliehen, und die Kalifornier schufen ein "Forgotten Realms"-Strategiespiel, daß, um es gleich vorweg zu nehmen, gnadenlos vom Zahn der Zeit gebissen wurde.

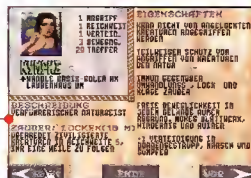
Wie in "Forgotten Realms" üblich, gibt's wieder mal Zoff zwischen diversen Königen und Magiern, der auf euren Schultern ausgetragen wird. So warten in "Blood & Magic" fünf Fantasy-Reiche auf die Befriedigung, die jeweils einen anderen Schwierigkeitsgrad darstellen und nacheinander gespielt werden müssen. In jedem Reich gibt's zur eigenen Story drei Level, wobei ihr zu Beginn aussuchen könnt, welche Seite ihr spielen wollt. Habt ihr dies getan, gebt's auch schon auf die Landkarte, die wie immer aus einer leicht abgescragten Vogelperspektive zu sehen ist. Hier ist es nun eure Aufgabe zuerst sogenannte "Basis Golems" zu erschaffen, die euch mit Mana versorgen. Diese Gesellen sind auch der Grundstein für Gebäude oder Kreaturen. Bauwerke werden errichtet, in dem ihr

vier Golems auf ein Fundament, das sich nicht bauen läßt, sondern mit etwas Glück in der Nähe ist, setzt und sie dann in die Kreaturen-Fabrik eurer Wahl umwandelt. Danach können weitere Golems in kämpfende Kreaturen umgewandelt werden, wobei diese allerdings direkt neben dem Gebäude stehen müssen. Jeder Kreaturenbrutkasten verfügt standardmäßig über eine zu erschaffende Art. Wer weitere, wesentlich bessere Untergebene züchten will, muß diese erst erforschen, was wiederum Erfahrungspunkte kostet. Die Punkte bekommt ihr immer dann, wenn ihr Kreaturen oder Gebäude erschafft und Kämpfe gewinnt. Dabei stehen euch vom einfachen Soldaten über Ranger, Gbuls, Harpien und Steingolems sogar feuerspeiende Lindwürmer oder zerstörungswütige Furien zu Auswahl, um nur einige zu nennen.

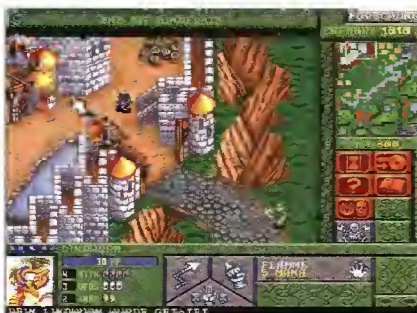
Bis auf wenige Ausnahmen kann jede eurer Figuren einen Gegenstand mit sich tragen, der auf der Karte aufgesammelt wird und unterschiedlichste Funktionen erfüllt. Magische Umhänge schützen vor Zauber, verzauberte Stiefel lassen den Träger schneller laufen undswweiter. Gesteuert wird die Fantasy-Armee auf herkömmliche Art und Weise, wobei wieder Rahmen für Gesamtbefehle gezogen werden dürfen. Auf Knopfdruck steht euch eine **Zykluspedie** zur Verfügung, die über alle Gegenstände und Kreaturen genauestens informiert.

Leider gibt es nur einen Multiplayer-Modus für zwei Spieler, die über Netz, Modem oder Direct-Link antreten können. *kn*

**Trotz AD&D ist "Blood & Magic" ein gerademal mittelklassiges Echtzeit-Strategical**



**In der Zykluspedie ist jede Figur genau beschrieben**



**Lindwürmer kämpfen zwar ganz gut, sind aber in der Forschung klar übersteuert**



**Knut Gallert**

## GEHT SO

Stümperei ist wirklich das letzte, was ich von Interplay erwartet hätte, aber man lernt ja nie aus. "Blood & Magic" hat spielerisch durchaus einiges auf dem Kasten: Die Idee mit dem Mana-Sammeln ist toll, die Kreaturen zahlreich und die Karten recht gut designt. Allerdings zerschellen die netten Ideen an der wirklich schlimmen Grafik, wobei besonders die Sprites der verschiedenen Figuren grottenschlecht animiert sind und langsamst über den Screen ruckeln. Die teils turme AI (Figuren laufen gern mal in die entgegengesetzte Richtung) und der langweilige Sound sorgen für weiteres Unverständnis. Sicherlich, vor drei Jahren wäre "Blood & Magic" ganz gut angekommen, aber heute holt diese langweilige Fantasy-Sause keinen Gnom mehr hinterm Ofen hervor. Kurzum: Wer nicht allzu gut sehen kann und Fantasy-Strategiespiele mag, ist ganz gut mit "Blood & Magic" bedient - alle anderen halten sich an "Warcraft 2" oder, wenn es unbedingt Interplay sein muß, an das wesentlich innovativere "M.A.X."

Name	..... Blood & Magic	
Genre	..... Strategie	
Hersteller	..... Interplay	
Niveau	..... mittel	
Preis	..... ca. 60 Mark	
Spieler	..... 1 bis 2	

System	..... Win'95, DOS
Festplatte belegt	..... 26 MByte
RAM-Ausstattung	..... 18 MByte
Steuerung	..... Maus
Extras	..... Netzwerk/Modem-option

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486
minimal		Pentium
empfohlen	66	
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'blast	GMidi CD-A.

**Grafik** ..... **34%**  
**Sound** ..... **30%**  
**Spielspaß**

**Solo Multi**  
**57% 59%**  
 Bilder auf

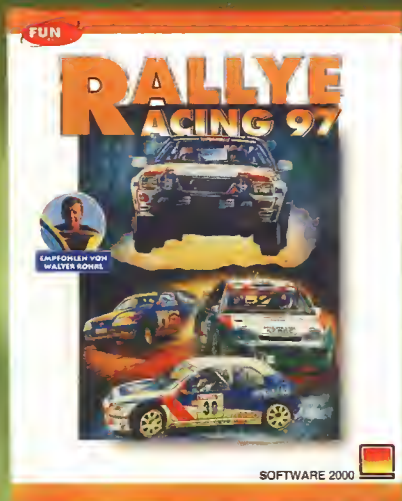




PRÄMIE 1: INFRAROT-STEREO-KOPFHÖRER



PRÄMIE 2: BUNDESLIGA MANAGER 97



PRÄMIE 3: RALLYE RACING 97



PRÄMIE 4: JEEP-CD-BOOMBOX

### Infrarot-Stereo-Kopfhörer im Topdesign

Genießen Sie ungestört erstklassigen HiFi-Sound! Besondere Features: Aufladefunktion für Akkus und Sendeeinheit mit einer Reichweite von bis zu 7 m. Die Lautstärke läßt sich direkt an den Kopfhörern regulieren. Frequenzbereich: 50-15000 Hz. Lieferung komplett mit Sendeeinheit, Netzadapter, Kopfhörer, Mono/Stereo-Adapter 3,5mm-Stereo-Klinkestecker, 2 Mikro-Akkus (Festabo 1 Jahr)

### Bundesliga Manager 97 – Fußball total am PC

Das Softwareleder rollt wieder. Deutschlands erfolgreichste Spielserie geht in seine vierte Saison. Mit genialen Features wie Hi-Color Grafik, 3D-Vektor Darstellung der Spielszenen, frei definierbare Hotkeys, Stadion-Zuschaueratmosphäre, integrierter Editor, sämtliche Europapokalwettbewerbe, enthält die neuen Transferbestimmungen, grafischer Stadionaufbau und vieles mehr. (Festabo 1 Jahr)

### Rallye Racing 97 – Super Rennsimulation

Schnallen Sie sich an und treten Sie aufs Gas! Sie gehören zur Elite der Fahrer und haben die Wahl zwischen sechs der besten Wagen des Rallyesports. Sie fahren bei Schnee, Regen und Nebel, bei Tag und Nacht, auf Asphalt, Geröll und Matsch. Super-Features: alle 28 Strecken der RAC Rallye, vier Schwierigkeitslevel, 3D-Darstellung der Rennen, authentische Renngeräusche und CD-Soundtrack (Festabo 1 Jahr)

### Jeep-CD-Boombox – Starker Sound im starken Outfit

Die Super-Prämie! Diese Cassetten/Radio-CD-Kombination im spritzwassergeschützten Gehäuse macht alles mit und bringt auch geschlossen die volle Leistung. CD-Player mit Synchron-Dubbing, 21-Titel-Speicher, Titelsprung, Wiederholfunktion. Abnehmbare Teleskopantenne, CD-Aufbewahrungstaschen, Trageriemen, Kopfhörer- und Mikrofonanschluß. Zuzahlung DM 199,- (Festabo 1 Jahr)





Sie werben einen netten, neuen Leser... und bekommen dafür eine nette, kleine Prämie



# DIE MANA

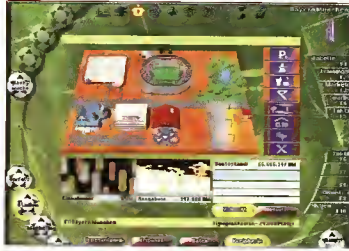
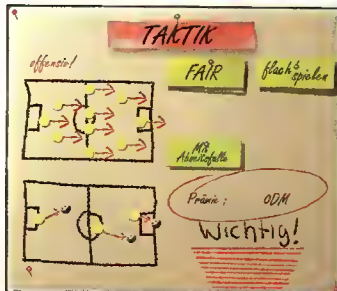


**Der Skandal  
des Jahres:  
Deutschlands  
meistverkauftes  
Programm  
kommt bug-  
verseucht auf  
den Markt**



**Mit dem Update lassen sich  
endlich Spielstände laden,  
allerdings keine von der  
ungepatchten Version**

**Auch der  
Bug, daß  
die Prämie  
ständig  
0 Mark  
beträgt,  
wurde mit  
dem Patch  
behalten**



**Das Stadionmenü war in der Version 1.06  
ein einziger Ort des Grauens**

**A**lles war für ein Fußballfest gerichtet: Der BM 97 versprach mit Highcolor-Grafik in SVGA, problemloser Bedienung, schicken 3D-Torszenen und einer Unmenge an Optionen der mit Abstand heste seiner Art zu werden. Die Mitte Oktober eingetroffene Testversion verfestigte dann diesen Eindruck, was uns zu der Verleibung eines PP-Volltreffers und stolzen 85% Wertung bewog. Zwar hatte das Rezensionsexemplar noch einige kleinere Mängel, die bewegten sich aber im üblichen Rahmen, außerdem lief die BM-97-Beta ausgesprochen stabil. Erste Verwendung entstand, als SW 2000, entgegen zuvor selbst gemachten Angaben, den Manager mit einem Ausstoß von 100 000 Stück praktisch pünktlich ausliefern konnte. Die Freude der emsig zugreifenden Fans währte jedoch nicht lange. Beim Auspacken des beidseitig silbernen Datenträgers, der ohne ein Label auskommen muß, glaubten viele wohl noch an einen Gag. Ein erster Versuch, in eine Bundesligasaison einzusteigen, scheiterte bei manchen dann schon an der Installation bzw. dem Programmaufruf, mit dem auch wir unsere liebe Mühe und Not hatten, weil die Einstellung der Soundkarte im Installationsmenü den Rechner regelmäßig zum Absturz brachte. Die Einstellung von Hand gestaltete sich dann ebenfalls schwierig, da sich das Set-sound-Programm schamhaft in einem Unterverzeichnis versteckt. Was in den folgenden Tagen und Wochen folgte, war eine Welle der Entrüstung. Sowohl bei allen Spielmagazinen als auch bei Software 2000 trafen Tausende von Anrufen, Mails und Briefen ein, in denen Käufer ihrer Empörung Ausdruck verliehen und von dauernden Abstürzen und inhaltlichen Bugs berichteten, die den BM 97 an den Rand der Unspielbarkeit bringen.

Hier eine Aufzählung der wichtigsten Fehler:

- Ein Spielstand kann nicht im Eingangsscreen geladen werden wie im Handbuch angegeben.
- Sobald ein Bildschirm mit Tabellen erscheint, werden diese automatisch ausgedruckt.
- Die Pokalauslosung ist nicht mit einem Maus-klick, sondern nur mit wüstem Herumhacken auf den Tasten abzurechnen.
- Der Stadionausbau ging völlig daneben. Zwar wird das Geld abgezogen, von den bereits prinzipiell eine Woche später fertiggestellten Anlagen ist jedoch nichts zu sehen. Anmerkung: In unserer Testversion funktionierte dieser Teilbereich zur vollen Zufriedenheit.
- Ins Team kommende Jugendspieler haben prinzipiell Stärke 99.
- Trotz Qualifikation für den UEFA-Cup muß man erst die Hürde Uli-Cup überwinden.
- Die Prämie im Taktikmenü ist meistens nicht einstellbar.
- Die Torszenen sind nicht nur schwach gemacht, oft stimmen auch Text und Kommentar nicht überein bzw. ob ein Tor fällt, scheint wenig mit der angezeigten Chance zu tun haben.
- Im Einstellungs-Bildschirm werden die einzelnen Punkte nicht erklärt, wenn man den Cur-

rentionsmenü den Rechner regelmäßig zum Absturz brachte. Die Einstellung von Hand gestaltete sich dann ebenfalls schwierig, da sich das Set-sound-Programm schamhaft in einem Unterverzeichnis versteckt. Was in den folgenden Tagen und Wochen folgte, war eine Welle der Entrüstung. Sowohl bei allen Spielmagazinen als auch bei Software 2000 trafen Tausende von Anrufen, Mails und Briefen ein, in denen Käufer ihrer Empörung Ausdruck verliehen und von dauernden Abstürzen und inhaltlichen Bugs berichteten, die den BM 97 an den Rand der Unspielbarkeit bringen.



**Michael Galuschka**

Ich stehe nach wie vor zu meiner Meinung, daß der BM 97 seine 85% vom Test der letzten Ausgabe verdient hätte. Die Betonung liegt auf "hätte", denn auch in dem Update auf Version 1.10 sind noch zu viele ärgerliche Bugs und Schwächen enthalten, die von einer Kaufempfehlung abraten lassen. Interessierte sollten auf sich warten lassen. Immerhin: Besser als mit der Erstversion geht's mit dem Patch allemal. Als eigentlichen Skandal empfinde ich aber das Verhalten von SW 2000 nach dem Faux Pas. Knapp drei Wochen nach dem Verkaufsstart wurde auf der "Computer 96" in Köln der ungepatchte BM 97 immer noch an unwissende Kundschaft verschleibt, ohne auch nur ein Sterbenswörtchen von dessen eklatanten Mängeln zu erwähnen. Mit dem Update lief es auch alles andere als optimal. Wer nicht die Möglichkeit hat online zu gehen, sollte schnellstmöglich die Registrierkarte abschicken, da der Patch erst auf den Cover-CDs der 2/97er-Ausgaben zu finden sein wird, die erst Anfang 97 erscheinen.



# GER-AFFÄRE



## Software 2000 - Statement

Nachfolgend das original und ungekürzt wiedergegebene offizielle Statement von Software 2000 zu dieser Angelegenheit: "Der BM 97 hat einen Fehler..."

Software 2000 bietet mehrere Lösungen. Ja, es stimmt, die ausgelieferte Version des neuen Bundesliga Manager 97 läuft nicht so stabil, wie man es von einem ausgereiften Spiel erwarten darf. Das Programm hat leider einen Fehler – aber der ist gravierend: versehentlich ist das "falsche Master" zum Duplizieren ins Presswerk geschickt worden. Der Fehlerteufel hat sich leider erst zu Erkennen gegeben, als das Produkt schon im Handel war.

Wir bitten, diesen Fehler zu entschuldigen! Selbstverständlich werden wir alles Erdenk-

liche unternehmen, den Schaden möglichst schnell zu beheben – mit einigen Anstrengungen sollte uns das auch schon in kürzester Zeit gelingen sein. Als Abhilfemaßnahmen für die bestehenden Spielmängel bieten wir folgende Möglichkeiten an:

- Jeder Kunde, der uns die Registrierkarte mit einem entsprechenden Vermerk zuschickt, bekommt von uns umgehend und kostenlos eine Patch-Diskette.
- Dieser Patch wird auch auf der Cover-CD aller namhaften Spielzeitschriften der kommenden Heftausgaben zu finden sein.
- Über unsere Website <http://www.software2000.de> kann jeder den Patch downloaden.
- Alle, die sich mit ihren Fragen persön-

lich an uns wenden wollen, können dies gerne unter unserer Hotline Nummer 052421/986010 tun, oder aber unseren telefonischen "Express-Line-Service" 0190-572000 anrufen. Insgesamt stehen 12 Mitarbeiter allen Anrufern mit Rat und Tat zur Seite.

■ Auch alle schriftlichen Anfragen, die uns per Post oder unter der Fax-Nummer 04521/800488 erreichen, werden selbstverständlich umgehend beantwortet.

Mit den oben genannten Maßnahmen erreichen wir alle BM-97-Käufer. Wir wünschen den Bundesliga-Manager Fans nach der Behebung der anfänglichen Ärgernisse nun ungehinderten Spielspaß.

**Euer Software 2000 Team"**

## KOMMENTAR

Soweit also Software 2000. Was auf Anhieb durchaus plausibel klingt – immerhin geben sie damit so ziemlich den dümmsten Fehler zu, den man überhaupt machen kann – stellt sich nach genaueren Nachforschungen als zumindest fragwürdig heraus. So wurde uns noch wenige Tage vor der Veröffentlichung erklärt, der BM 97 würde sich aufgrund einiger Probleme um mindestens 7-10 Tage verschieben. Da ursprünglich der 28.10. für den Verkaufsstart geplant war, hätte der BM 97 laut Eigenaussage von SW 2000 also frühestens am 4. November in den Läden stehen dürfen. Statt dessen konnten Fans noch am Abend des 30. Oktober die ersten Exemplare ergattern. Sieht also so aus, als hätte man bei SW 2000 auf die Behebung der Probleme verzichtet und sie dafür auf die arglosen Käufer abgewälzt. Auch die Versionsnummer 1.06 der ausgelieferten CD paßt nicht so ganz zur SW 2000-Theorie. Zwar ist es nicht unüblich, daß selbst Versionen später als 1.0 noch Betas sind (der vertauschte BM soll angeblich sogar eine frühe Beta gewesen sein); komisch allerdings, daß der Patch nur auf Version 1.10 updatet. Bei

DEN Bugs müßten ja eigentlich Welten zwischen beiden Varianten liegen... Die Frage ist deshalb mehr als berechtigt: Handelt es sich bei der Erstauslieferung wirklich um eine vertauschte CD, oder wurde der unfertige BM 97 samt seiner Fehler auf den Markt geworfen, um den mehrfach lauthals angekündigten Termin einhalten zu können? Selbst oder gerade wenn Software 2000 Recht haben sollte, ist das Verhalten nach dem zweifellosen Software-GAU des Jahres aufs schärfste zu verurteilen. Statt die – je nach Rechnerkonfiguration – stark verbugte bis absolut unspielbare Version 1.06 mit einem wenig tauglichen Patch zu flickschustern, hätte sie komplett vom Markt genommen und gegen einen vernünftig spielbaren Manager eingetauscht gehört. So aber versucht die Chefetage in Eutin anscheinend den bei bereits deutlich über 100 000 verkauften Exemplaren riesigen kommerziellen, wenn auch unverdienten Erfolg ins Ziel zu retten. Allerdings haben Computerspieler im allgemeinen ein gutes Gedächtnis, so daß der Schuß für Software 2000 langfristig wohl nach hinten losgehen wird.

son auf das Icon bewegt, außerdem lassen sich die Einstellungen nicht speichern.

Dazu kommen noch Dutzende anderer Bugs, außerdem läuft der BM 97 alles andere als stabil, bei vielen stürzt er nach dem 5. Spieltag prinzipiell ab. SW 2000 tat zuerst so, als wären die Probleme hauptsächlich auf die Konfiguration der Computer zurückzuführen, schob dann jedoch eine Erklärung nach (siehe oben), außer-

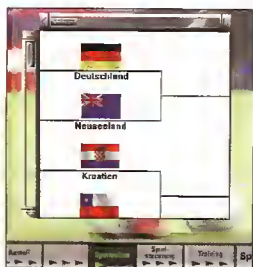
dem wurde ein Update auf Version 1.10 fertiggestellt (Achtung! Auch die "völlig neue" Version, die nach unserem Stand vom 20.11. ab Ende November im Handel sein soll, hat diese Versionsnummer), das die größten Probleme beseitigt. Allerdings sind weiterhin Fehler enthalten (z.B. stimmen viele Torszenen immer noch nicht), weshalb unsere Kaufempfehlung der Ausgabe 12/96 nur unter Vorbehalt gilt.

mg



Das erste Soccer nur für Win 95 ist keine Zierde fürs Betriebssystem

# Microsoft FUSSBALL

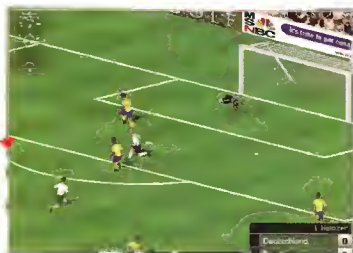


Bei einer vom Computer simulierten Partie gewinnt oft die eindeutig schwächere Mannschaft



Der Vollbildmodus ist sehr übersichtlich, bei kleineren Monitoren aber auch fuzzelig

Ob Microsoft wohl lange für die Namensfindung seiner neuesten Schöpfung gebraucht hat? Jedenfalls bringt der Titel unmissverständlich zum Ausdruck, was der Käufer zu erwarten hat. Die Unterzeile "Action in Höchstform" soll zudem suggerieren, daß DOS als Sportplatz ausgedient hat. "Microsoft Fußball" läuft ausschließlich unter der hauseigenen Windows-95-Oberfläche, dementsprechend problemlos gestalteten sich Installation und Konfiguration. Das Programm selbst ist eine abgestandene Mischung aus altbackener Isometriegrafik und abgenudelter Elemente. Hat man die technisch guten Introvideos hinter sich gebracht, wartet schon das spärliche Hauptmenü auf seinen Einsatz. Neben Einzelspiel und Turniermodus lockt der verheißungsvoll "Teammanager" beschriftete Button. Damit könnt ihr die Trikotsfarben wechseln, die insgesamt 14 Eigenschaften der Kicker samt deren Haut- und Haarfarbe editieren oder gleich eine komplett neue Mannschaft zusammenstellen. Ändern lassen sich auch die Namen, da die stündteurer zu erwerbende FIFA-Lizenz selbstverständlich den arg beschränkten finanziellen Spielraum von Microsoft überstieg. Ärmlich auch der Turniermodus. Ausschließlich im KO-System kämpfen hier immer 16 Mannschaften um den Sieg. Ihr könnt selbst entscheiden, welche Nationen das sein sollen, ansonsten werden vom Programm mit Vorliebe Teams wie Singapur, Tschad oder Trinidad und Tobago zur



Meistens ist der Torwart der beste Mann

Teilnahme auserkoren. Die bestreiten dann meistens auch die Finals, kommt der Prozessor nach einigen Milliarden Rechenoperationen in schöner Regelmäßigkeit zu dem Ergebnis, daß ein 3:0-Sieg über Brasilien durchaus drin ist. Die von einer feststehenden Kamera in zwei Zoomstufen eingefangenen Matches erreichen ein solide niedriges Niveau. Den Akteuren merkt man ihr Motion Capturing nicht an, die Fanmassen beherrschen sogar teutonische Anfeuerungen ("Deutschland vor, noch ein Tor!") und das runde Leder sträubt sich erfolgreich gegen physikalische Regeln. Für blutige Anfänger geeignet ist das Paßsystem. Solange ein Mitspieler in der näheren Umgebung steht, führt selbst blindes Drücken des Paßknopfes zum Erfolg. Zum Ausgleich erfordert ein Torschuß den ganzen Profi. Der Ball fliegt nach dem Abziehen nämlich in Laufrichtung und nicht wie bei EA-Sports-Spielen Richtung gegnerisches Gehäuse. Da bei "Microsoft Fußball" noch nichtmal Effet in den 16-Meter-Hammer gelegt werden kann, machen nur Versuche aus ganz bestimmten Winkeln oder frontal zum Tor einen Sinn.

mg



Michael Galuschka

## NA JA

Klar, man kann nicht ausgerechnet von Microsoft einen FIFA-Killer erwarten. Warum aber deren Fußball so trocken und unansehnlich geriet, als hätte es ein Excel-Programmierteam mal eben in der Mittagspause gemacht, ist mir völlig schleierhaft. Die deutliche Anlehnung an die eigene Business-Software ist bei den sachlich-edlen Menüs noch ganz angenehm, wengleich nervigerweise ein Klick auf den "Anstoß"-Button zurück zur gleichnamigen Hauptebene führt und nicht zum eigentlichen Match. Dessen Präsentation wirkt auf den ersten Blick attraktiv, die zwei verschiedenen Zoomstufen gerieten überaus praxisgerecht. Spätestens nach drei, vier Spielminuten sind die gravierenden Mängel aber unübersehbar: Ein Tor zu schießen ist eine anstrengende Angelegenheit, das Paßsystem dagegen fast schon zu einfach. Der größte Fehler war sicherlich, sich ausgerechnet auf die Vorarbeit von Dino Dini zu stützen, dessen "Kick Off"-Machwerke scheinbar immer noch einen meiner Meinung nach unverständlich guten Ruf in der Szene genießen.

Name	..... Microsoft Fußball	System	..... Windows 95
Genre	..... Sport	Festplatte belegt	..... 19 MByte
Hersteller	..... Microprose	RAM-Ausstattung	..... 4 MByte
Niveau	..... mittel	Steuerung	..... Tastatur, Joystick
Preis	..... ca. 90 Mark	Extras	..... keine
Spieler	..... 1 bis 4		

Spiel	Deutsch	Englisch
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486
minimal		66
empfohlen		75
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

Grafik ..... 36%  
Sound ..... 54%

### Spielspaß

34%



K.M.T., Hannover

KOMPLETT  
IN DEUTSCH  
DAS NEUESTE WERK  
DER MAGIER VON "DAS  
RATSEL DES MASTER LU"

# FINGER WEG SONST FINGER AB!

Sie versauen mir meine  
Proteinbeschaffungsquote  
nicht! Schließlich kommt bei uns  
nur 100% intelligenzfreies  
**Menschenfleisch**  
in die Burger. Und bei Ihrem  
sogenannten Hirn bestehen  
Sie unsere ausgetüftelten  
Intelligenztests sowieso nicht.



SANCTUARY  
WOODS™

## ORION BURGER

AUCH SIE  
WERDEN UNS  
SCHMECKEN



11/96

4/5  
PC Player 12/96

... mit viel Herzblut und  
Freude am Detail gestaltet.

Spielspaß **81%**  
PC Games 12/96

... spricht nur so vor Witz ...  
ein Ideenfeuerwerk, das im Genre so  
schnell nicht seinesgleichen findet.

Powered by



EIDOS  
INTERACTIVE

© 1996 Sanctuary Woods. Alle Rechte vorbehalten. Sanctuary Woods, das Orion Logo und alle anderen Warenzeichen sind Eigentum von EIDOS plc. Sanctuary Woods Multimedia, EIDOS Interactive und das EIDOS Interaktive Logo sind eingetragte Warenzeichen von EIDOS plc.



# 9 - NINE

## Mysteriöses Adventure mit Starbesetzung



**Spielzeug: Clowns und andere Blechkameraden**

Es gehört in Filmen und Computerspielen zu den gängigen Ausgangssituationen: Ein reicher Onkel stirbt, bat sonst keine Familie und hinterlässt notgedrungen dem entfernten Verwandten sein geheimnisvolles Haus. Also macht der Neffe sich auf zur Erkundung des Anwesens und entdeckt entweder liebe Gespenster, böse Monster oder bungrige Termiten. Im vorliegenden Fall „9 - Nine“ geht es noch dramatischer zu: Kaum bat er neugierig das Gemäuer betreten, stürzt sich ein „Toxic Twins“ genanntes Paar rosaroter Minidrachen auf ihn, entwendet ein Monokel, mit dem man hinter andere Dimensionen sehen kann, versperrt alle Türen und schubst den Spieler auch noch die Kellertreppe hinunter – alles wird schwarz. Kurz darauf kommt der unbekannte Protagonist wieder zu sich und der nächste Schock naht: Ein riesiger Pilotenkopf auf einem winzigen Spielzeugflugzeug saust auf ihn zu, der Pilot stellt sich als **Salty** vor, während er auf seiner Zigarre herunkaut und seltsames Zeug plappert. Es stellt sich heraus: Onkel Thurston war ein spleeniger, aber



**Gitarre: Nach der Vorlage soll der Spieler dieses Instrument zusammenbauen**

genialer Erfinder, Musiker und Künstler, der sein ganzes Haus mit lebendigem Spielzeug vollgestopft bat. Zwei dieser Wesen, eben die Toxic Twins, basteln an einer „M.U.S.E.“ genannten Apparatur, mit der sie in dem Gemäuer herrschen könnten – wenn der Spieler sich nicht was einfallen läßt und eine ähnliche Maschine konstruiert. Für „9 - Nine“ zeichnet Tribeca verantwortlich: Eigentlich keine Softwarefirma, sondern die New Yorker Filmproduktionsgesellschaft von Robert de Niro. Der wird im Abspann als Executive Producer genannt und bat offensichtlich zur Vertonung einige Kontakte spielen lassen. So tummeln sich unter den Sprechern Promis wie James Belushi (Salty), Christopher Reeve (Thurston), Cher (Isadora, die Speicherfunktion – brilliant!) sowie Steven Tyler und Joe Perry von Aerosmith (Toxic Twins). Was die Hauptanregung für „9“ war, wird schnell klar: Das Ganze ist ein weiterer „Myst“-Clone. Wieder bewegt sich der Spieler durch eine vorgerenderte Umgebung, die Bilder werden im Standbildverfahren umgeklappt, nur gelegentlich führt ein weicher Kamerashwenk weiter. Ähnlich wie bei „Myst“ hat im Inventory genau ein Gegenstand Platz, die Rästelkoste besteht entweder aus den bekannten „Bediene-die-Maschine“-Puzzles oder aus Denksportaufgaben, es gibt gleich mehrere Varianten von „Klang“-Memory. ste



**Typisches Rätsel: Der Buschmann im Hintergrund trommelt Rhythmen vor, der Spieler trommelt die Stücke in der richtigen Reihenfolge nach**



**Peter Steinlechner**

### GUT

„9“ ist einer dieser Titel, die manchmal scheinbar aus dem Nichts auftauchen und gleichzeitig eines der schönsten Spiele, die ich kenne. Optisch stecken unglaublich viele brilliant umgesetzte neue Ideen in Onkel Thurstons Gemäuer, fast jedes Einzelbild könnte ohne Probleme auf Buch- oder Plattencovern auftauchen. Die Grafiken sind originell, teilweise sehr witzig, wunderbar stimmig, längst nicht so steril wie andere Spiele dieser Art und voll ungezügelter Phantasie – „9“ wirkt teilweise wie ein „Alice im Wunderland“ für Erwachsene. Schade, daß es beim Thema „Gameplay“ wieder nur mäßig zugeht: Was die Optik betrifft, richten sich die Entwickler an ein älteres Publikum, aber wenn es um die Puzzles geht, fühle ich mich nicht ernstgenommen. Ich würde zu gerne mal erleben, daß sich Topgrafiker dieses Ranges mit ein paar etablierten „Gameplay“-Experten zusammenschließen und gemeinsam ein Spiel entwickeln. Trotzdem: Wer „Myst“ mochte, wird dem klar überlegenen „9“ einen Schrein errichten.

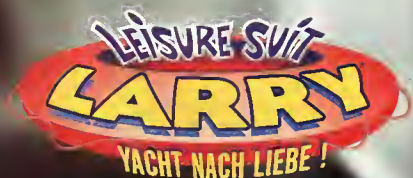
Name .....	<b>9 - Nine</b>	System .....	Win/95
Genre .....	Myst-Clone	Festplatte belegt .....	5 MByte
Hersteller .....	Tribeca	RAM-Ausstattung .....	9 MByte
Niveau .....	mittel	Steuerung .....	Maus
Preis .....	ca. 100 Mark	.....	.....
Spieler .....	1	Extras .....	keine

Spiel	Deutsch	Englisch	<b>Grafik .....</b>	<b>79%</b>
Anleitung		✓	<b>Sound .....</b>	<b>62%</b>
Prozessor	386	486 Pentium	<b>Spielspaß</b>	
minimal		66		
empfohlen		75		
Grafik	VGA	MidRes SVGA		
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.		

# 67%



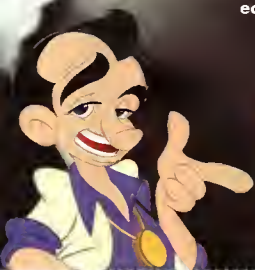
# Beim Spiel mit LARRY 7 benutzt man nicht nur seinen Kopf...



**O**h, nein... der größte Schmalspur-Macha der Softwarewelt ist zurück!  
Seit 10 Jahren zieht Larry Laffer bei den Frauen den kürzeren -  
aber diesmal läuft alles anders!!

Genießen Sie billige Anmachsprüche, original Disca-Musik aus den 70ern und die  
einmalige Atmosphäre an Bord eines Traumschiffs.

Bestaunen Sie den völlig neuen Larry-Laak: Echte Zeichentrickanimationen für  
echte Männer und emanzipierte Frauen! Erleben Sie die heißesten Häschen,  
die jemals in der Serie zu bestaunen waren. Jetzt nur keine falsche  
Bescheidenheit... Lassen Sie den Larry raushängen!



## BESTELLEN SIE KOSTENFREI DEN SIERRA KATALOG AUF CD-ROM.

Füllen Sie bitte den Bestellschein aus und senden Sie ihn in einem frankierten Umschlag an folgende Anschrift: SIERRA - DEUTSCHLAND - Robert - Bosch - Str. 32 - D - 63303 - DREIEICH

JA, senden Sie mir bitte kostenfrei den Sierra Katalog.

Name: \_\_\_\_\_ Vorname: \_\_\_\_\_

Anschrift: \_\_\_\_\_

Postleitzahl: \_\_\_\_\_ Ort: \_\_\_\_\_ Land: \_\_\_\_\_



SIERRA®

**SSI macht ernst: Wurde im ersten Teil lediglich der zweite Weltkrieg nachgespielt, geht's im Sequel um fiktive und bereits geschlagene Schlachten zwischen 1950 und 1999**

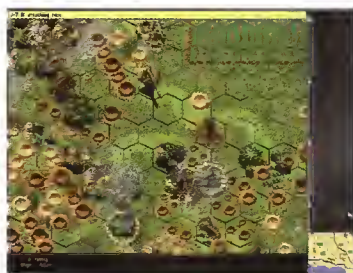


# STEEL

## Hexfeldkrieg

**A**lzu schwer hat man es sich bei SSI nicht gemacht. "Steel Panthers 2" ist ein Nachfolger wie er im Buche steht. Gegenüber dem ersten Teil wurde die Engine komplett übernommen, ein paar winzige Spielelemente hinzugefügt und allein das Szenario gänzlich neu entwickelt. Letzteres ist auch die Stärke des neuen Stahlpanthers: Zwischen 1950 und 1999 können sowohl realistische als auch fiktive Szenarien mit sämtlichen Waffensystemen dieser 50 Jahre gespielt werden.

Zu Beginn babt ihr die Wahl zwischen Einzel-szenarien oder sechs Campaigns, die jeweils verschiedene Konflikte der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts behandeln – drei fiktive und drei realistische Kriege. Entweder beweist ihr euch 1950 in Korea, 1973 auf den Golan Höhen oder 1991 im Golfkrieg. Erfunden wurden folgende Schauplätze: Der Kampf der Nato gegen den Warschauer Pakt 1980 in Deutschland, ein Krieg der USA gegen China um Taiwan im Jahre 1998 und ein fiktiver Schlagabtausch zwischen Japan und den USA um Okinawa 1999. Die Campaigns sind dabei je nach Spielweise bis zu 200 Missionen lang – welche Seite ihr spielen wollt, darf übrigens wieder ausgesucht werden. Je nach Ausgang der aktuellen Mission entscheidet das Programm über die nächste, sprich, wenn ihr den Gegner nicht stark genug zurückwerft, müßt



**Kopf einziehen: Der Feind – hier die Chinesen – greift mit Fliegern an**

ihf im nächsten Auftrag mit einem erneuten Vorstoß desselben rechnen. Wie schon in Teil 1 kauft ihr euch vor jeder Campaign die sogenannten Core-Einheiten, die euch, sofern sie nicht vernichtet werden, bis zum Schluß begleiten und Erfahrung sammeln sowie befördert werden. Nach jedem Auftrag werden diese selbstverständlich gegen gewonnene Kohle repariert oder durch andere Einheiten ersetzt. Zusätzlich zu den Core-Units werden für jede Mission Unterstützungstruppen (Support Units) geordert, die jedoch nach dem Sieg oder der Niederlage wieder verschwinden und weder Erfahrungspunkte sammeln noch weiterbenutzt werden können.



**Operation Desert Storm: Im Jahr 1991 befreien wir Kuwait von Saddams Herrschaft**



**Unsere A-10 bombardiert die irakischen Stellungen. Selbst Panzer halten dem nicht stand.**



**Im eingebauten Editor werden wie immer neue Missionsgebiete nach eigenem Gutdünken designt**



**Kraterwüste: Nach feindlichem Artilleriefeuer wird's schwer für uns**



# PANTHERS 2

## zwischen Realismus und Fiktion



▲ Die große Neuerung? Angreifenden Flugzeugen darf jetzt gesagt werden, von wo sie anfliegen und in welche Himmelsrichtung sie verschwinden sollen.

Einmal auf dem Schlachtfeld angekommen, seht ihr das Hexfeldgeschehen mal wieder aus einer stufenweise zoombaren Vogelperspektive. Während eures Zuges werden eigene Einheiten bewegt oder feindliche angegriffen. Geratet ihr unverhofft ins gegnerische Blickfeld oder der Feind in eures, kann dieser ohne weiteres attackieren oder von euch attackiert werden, was für ein wenig Echtzeit-Strategie-Atmosphäre sorgt. Dabei dürfen dieses Mal auch Hubschrauber direkt gesteuert werden, deren Flughöhe ebenfalls eingestellt werden kann und die sich besonders als Aufklärer optimal einsetzen lassen. Artillerie oder Fliegerunterstützung wird, sofern vorher eingekauft, wieder auf einem

Extra-Screen geordert, wobei neu ist, daß Flugzeuge nun von anwählbaren Himmelsrichtungen angreifen und auch wieder verschwinden können, um eventuelles Flak-Feuer zu vermeiden. Falls ihr wirklich alle Campaigns durchgespielt habt, können im Missionseditor neue Aufträge inklusive eigener Landkarten entwickelt werden. Durch einen Campaign-Editor könnt ihr zudem mehrere Missionen zu einem Feldzug zusammenbauen. Statt eines echten Multiplayer-Modus bietet "Steel Panthers 2" lediglich einen Play-by-E-Mail-Mode an, den wir schon aus "Allied General" kennen und der es ermöglicht, Spielstände via E-Mail zu versenden und so eine recht langwierige Schlacht zu schlagen. *kn*



Nach jeder Mission werden auf diesem Screen die Core-Units repariert oder gegen andere Einheiten eingetauscht



Knut Gallert

### GUT

Sicher, verbessert wurde an "Steel Panthers 2" kaum etwas. So gleicht die nicht mehr ganz zeitgemäße Optik der des Vorgängers, und auch spielerisch wurde wenig getan. Allerdings rechtfertigt allein die Masse an Szenarien und damit einhergehend die unglaublich hohe Anzahl verschiedener Einheiten den Kauf, zumal das Spiel in keinerlei Beziehung verschlimmbessert wurde, was bei heutigen Sequels recht häufig passiert. Dank der sehr unterschiedlichen Waffentechnik in den zeitlich bis zu 40 Jahren auseinanderliegenden Schlachten birgt "Steel Panthers 2" ein wesentlich höheres Maß an Abwechslung in sich und fordert je nach Gefecht sehr stark differierende Strategien. Die sehr schönen und langen Campaigns sorgen beim Hobby-Strategen überdies für etliche durchwachte Nächte und der CD-Soundtrack für die optimale Stimmung. Für Hexfeld-Generäle ist "Steel Panthers 2" ein gefundenes Fressen, denn die Mischung aus zugewiesener Strategie und Echtzeitelementen gehört nach wie vor zur unverbrauchten Abteilung des Genres.

Name	Steel Panthers 2		System	DOS
Genre	Strategie		Festplatte belegt	... 12 - 110 MByte
Hersteller	SSI		RAM-Ausstattung	... 8 MByte
Niveau	mittel		Steuerung	... Tastatur, Maus
Preis	ca. 90 Mark		Extras	... Play-by-E-Mail
Spieler	... 1			

	Deutsch	Englisch	
Spiel		✓	
Anleitung		✓	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		100	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
Sound	S'8last	GMidi	CD-A.

**Grafik** ..... 58%

**Sound** ..... 79%

### Spielspaß

**78%**

Bilder auf



# PROJECT PARADISE

In der Finsternis einer apokalyptischen Zukunft lauert das tödlichste aller Geheimnisse...



...ein Rädchen ein Schubregler. Da  
...acht Schalter - mehr als...

Betreten Sie ein neues



Ikarion Software GmbH  
Bahnhofstr. 18-20 · D-52064 Aachen  
Tel 0241-470 150 · Fax 0241-470 15 25  
Internet: <http://www.ikarion.com>  
E-Mail: [info@ikarion.com](mailto:info@ikarion.com)

PROJECT PARADISE wurde entwickelt von Soft Enterprises



...reinlachen und trotz  
...ndere Spiele taugen. Kein Wunder



Schalter - mehr, als ein Jost  
... der Waise, so

...st dank  
...uerung bei Spielen



...er dem roten Gummiknopf sitzt an  
...ubregler. Das s

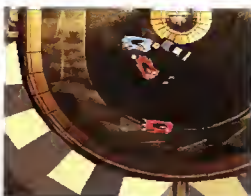
Universum

Apogees Straßenfeger ist der schlagende Beweis, daß die unscheinbarsten Spiele oft am meisten Spaß machen

# DEATH Straßen in Flammen



Crashes mit brennenden Wracks schaden dem Auto



Während sich die Konkurrenz bekriegt, nutzt der eigene Deliverator den Beschleunigungsstreifen aus, um in Führung zu gehen



Ein Bild aus dem wenig beeindruckenden, Gott sei Dank aber kurzen Intro

Auf dem Amiga hatte jahrelang eine Spielgattung Hochkonjunktur, die systembedingt nicht mit grafischen Leckerbissen begeistern konnte und deshalb auf gut durchdachtes Gameplay setzen mußte. Die Rede ist von Rennspielen aus der Vogelperspektive, deren bekannteste Vertreter unter anderem Gremlins "Super Cars 2", Psygnosis' "Nitro" oder auch Codemasters "Micro Machines" sind. Letzteres gab es vor einiger Zeit auch auf dem PC zu bewundern, seitdem herrschte in dieser Richtung allerdings Flaute. Dank Apogee sind die Dürrezeiten jetzt vorbei. Vom finnischen Programmiererteam "Remedy Software" kauften sie "Death Rally" ein, das mit seinem Actionpart am ehesten an "Super Cars 2" erinnert. Mit einem klapprigen VW Käfer

müßt ihr euch in einem Feld von 20 Fahrern durchsetzen, allesamt mit gar lustigem Namen versehen. So fährt eine Jane Honda ebenso mit wie Lee Vice. Als Gastfahrer und Topstar wurde übrigens Duke Nukem verpflichtet, bekanntlich ja ebenfalls ein Apogee-Schützling. Der Witz dabei: Nicht alle 20 fahren gleichzeitig, nur zwölf können sich insgesamt zu einem von drei Rennen à vier Piloten anmelden. Am Anfang fällt die Wahl leicht, da man mit dem Vagabond sowieso nur am leichtesten, mit dem niedrigsten Preisgeld ausgeschriebenem Wettbewerb teilnehmen

darf. Ab dem dritten Platz aufwärts gibt es Geld, das man nach dem Rennen zuerst in der Werkstatt ausgeben kann. Oberste Fahrerpflicht ist dabei das Wiederherrichten der eigenen Karre, die durch feindlichen Beschuß, herumliegende Minen und spikesbewehrte Stoßstangen permanenter Gefahr ausgesetzt ist. Ist danach noch etwas auf dem Konto, kann die Panzerung verstärkt, besser haftende Reifen aufgezoogen oder ein stärkerer Motor eingebaut werden. Das Tunen geht zwar richtig ins Geld, ist für vordere Plazierungen aber unumgänglich und hat sich spätestens nach ein paar dicken Prämien wieder amortisiert. Anschließend lohnt ein Besuch bei der Halbwelt, die neben Krediten mit horrenden Zinssätzen noch ein paar Spaßmacher anbietet. Außer den bereits erwähnten Spikes könnt ihr hier zusätzlich Minen und Raketenspritz für einen dynamischen Zwischenspurter erwerben. Für eine kleine Zuwendung macht sich zudem ein Spezialist auf die Socken, der das Gefährt des hartnäckigsten Konkurrenten vor dem Start sabotiert, wodurch dieser mit einem waidwunden Wagen antreten muß. Da mit dem Käfer nicht viel zu holen ist, stehen noch fünf andere Untersätze zur Wahl, deren Anschaffung ein paar gewonnene Rennen voraussetzt, da sie nicht gerade günstig zu haben sind. Immerhin wird die alte Kiste unter Berücksichtigung der Ausstattung in Zahlung genommen und auf den Kaufpreis der Neuerwerbung angerechnet.

Die auf Screenshots etwas müde aussehende VGA-Grafik während des Rennens wirkt in

D E R F U H R P A R K			
	<b>VAGABOND</b> Kosten: \$500 Nur für die allerersten Läufe zu gebrauchen		<b>SHRIEKER</b> Kosten: \$11500 Mit vollen Upgrades ein Top-Auto
	<b>DERVISH</b> Kosten: \$2500 Reicht für das leichte Rennen völlig aus		<b>WRAITH</b> Kosten: \$25000 Für einige Strecken fast schon zu schnell
	<b>SENTINEL</b> Kosten: \$6500 Sieht braver aus als er in Wirklichkeit ist		<b>DELIVERATOR</b> Kosten: \$45000 Nur mit ihm kann man Duke besiegen



# RALLY

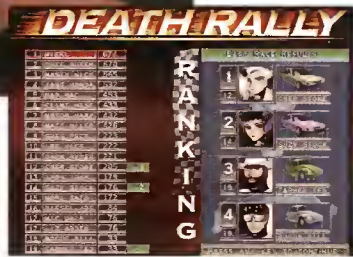


Schafft ihr es, alle drei Mitsstreiter aus dem Verkehr zu ziehen, winkt vom "Grim Reaper" eine satte Extrabelohnung



Nach der "Einnahme" der LSD-Pilze ist der Deliverator noch schwieriger zu beherrschen

Bewegung deutlich lebendiger. Zuständig sind dafür die zahlreichen 3D-Objekte, die für verblüffende Effekte gut sind. Begleitet von niveauvollen Hintergrundmusiken gilt es auf insgesamt 18 Kursen – neun Stück plus jeweils einer Spielverkehrte Variante – mehrere Runden gegen die schiefswütige Konkurrenz zu überstehen. Auf den abwechslungsreichen Strecken herumliegende Symbole verleihen kurzfristigen Turboschub, senken den Damagelevel oder versorgen die Bordwaffe mit neuer Munition. Besonders Spaß sind aus dem Boden wachsende Pilze, die nach Überfahren der Chauffeur für ein paar Sekunden in einen vollrauschähnlichen Zustand versetzen, der die Strecke dadurch nur sehr schwach wahrnimmt. Hauptziel von "Death Rally" ist das Erklimmen der Tabellenspitze. Je nach Schwierigkeitsgrad sind dazu hunderte kurzweiliger Läufe notwen-



Nach genau 148 Rennen ist der Sprung an die Spitze endlich vollbracht

ig, an dessen Ende ein zünftiges Duell mit dem "Adversary" (auf Deutsch einfach "Gegner") steht, für das als Austragungsort ein relativ einfach gestaltetes Oval herhalten muß. Ein besonderes Highlight von "Death Rally" ist der Multiplayermodus, der sich leicht von einem Einzelspiel unterscheidet. Hier sucht man sich bis zu neun Strecken aus und statet alle Spieler mit einem frei wählbaren Geldbetrag von 1-99999\$ aus. Friedliebende Naturen können – solo wie multi – auf das Waffenarsenal verzichten und den Sieger sportlich-fair ausschließlich aufgrund der besseren Fahrkünste küren. mg



Liegt ihr im Schlußduell erst mal hinten, habt ihr praktisch keine Chance mehr



Die Streckenübersicht



## GUT

Nach einer mit "Death Rally" durchspielten Nacht fühle ich mich im positiven Sinne in alte B- bzw. 16-Bit-Zeiten zurückversetzt. Hier zählen weder pompöse Grafik noch stundenlange Zwischensequenzen, sondern Spielspaß pur. Die einfache, gut austarierete Mischung aus Streckenbeherrschung und Gengereliminierung ist sicherlich nicht gerade originell, aber (beinahe) perfekt ausgeführt. Bis ich mich bei einem entsprechenden 3D-Pendant über ruckelnde Grafik und komplizierte Steuerung geärgert habe, bin ich bei Apogees Langeweilekiller schon mindestens im zehnten heißumkämpften Rennen. Bei aller erfrischenden Schlichtheit sind einige Bereiche etwas zu mager ausgefallen. Schon Gremlins "Super Cars 2" – offensichtliches Vorbild für "Death Rally" – offerierte anno '91 über ein halbes Dutzend verschiedener Kampfmittel und den ausgefeilteren Reparaturpark. Ebenfalls vermisse ich die Möglichkeit eines Spitscreen-Duells; dafür ist der Adrenalinausstoß bei einer Netzwerk-Partie zu viert kaum noch zu stoppen.

Name .....	<b>Death Rally</b>	System .....	...DOS
Genre .....	...Rennspiel	Festplatte belegt .....	...13-45 MByte
Hersteller .....	...Apogee	RAM-Ausstattung .....	...8 MByte
Niveau .....	...einstellbar	Steuerung .....	...Tastatur, Joystick
Preis .....	...ca. 80 Mark	Extras .....	...Modem-/Netzwerkoption
Spieler .....	...1 bis 4		

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✓	✓	
Anleitung	✓	✓	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen	100		
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.

Grafik ..... **51%**  
 Sound ..... **71%**  
 Spielspaß

Solo	Multi
<b>73%</b>	<b>74%</b>

# HYPERBLADE

**Die Tage von König Fuball sind gezählt. Hyperblade ist der Ballsport der Zukunft!**



**Die aufgebohrte Direct3D-Version ist grafisch ein echter Leckerbissen**

Das futuristische "Hyperblade" spielt in einer düsteren Zukunft. Getreu dem Motto Brot und Spiele, bat sich auch eine Sportart entwickelt, die den Bedürfnissen der Menschheit angepaßt ist. Gespielt wird in Arenen rund um die Welt. Die Arena ist eine Mischung aus Halfpipe und einem normalem Stadion. Die Ränder des Spielfeldes sind an allen Seiten hochgezogen, so daß sich eine Art ovale Schüssel ergibt. An den beiden Enden der Schüssel sind die Tore (Löcher). Vor diesen Löchern steht wie ein Fels in der Brandung der Torwart, der versucht, jeden auf ihn geschleuderten Rok (Ball) abzufangen. Um die Sache ein wenig spannender zu machen, wurde die Arena mit zahlreichen Hindernissen und anderen Objekten gespickt. Zu diesen Netigkeiten gehören unter anderem Multiplikatoren, die die Punkte verdoppeln oder verdreifachen. Sogar eine Waffenkammer befindet sich auf dem Spielfeld, hier können sich die Spieler

immer wieder mit Minen oder Projektilen bewaffnen. Auch ohne Bewaffung gleichen die Spieler eher römischen Gladiatoren als zeitgenössischen Sportlern. Je nach Mannschaft sind sie mit mehr oder weniger bedrohlichen Uniformen bekleidet. Aber allen gemein ist der gut einen halben Meter lange **Dorn**, der am Ende der rechten Hand auf Gegner wartet. Verletzte oder gar getötete Spieler bringen keine Punkte, vereinfachen aber das Spiel. Sollte sich einer der Spieler verletzen, kann er, sofern er sich noch bis



**Heiße Abwehrszenen vor den Toren gehören bei Hyperblade zum Standard**

zur Außenlinie schleppen kann, ausgetauscht werden. Ist die Verletzung zu stark oder tödlich, muß die betroffene Mannschaft bis zum Drittelende warten, um dann im nächsten Abschnitt wieder zu voller Stärke auflaufen zu können. Jeder Mannschaft stehen zwei Ersatzspieler zur Verfügung. Um eine passende Stadionstimmung zu erzeugen, haben die Fans der einzelnen Mannschaften verschiedene Samples mit auf den Weg bekommen, um ihre Idole anfeuern zu können. Je nach Laune gibt es Exhibition Games (Einzelspiele) oder einen Liga-Modus. Wem das alles alleine zu eintönig ist, kann auf ein Multiplayer-Netzwerkspiel zurückgreifen, in dem bis zu vier menschliche Spieler gegeneinander antreten können. Für Besitzer von 3D-Karten kann "Hyperblade" sogar mit einer speziellen Direct3D-Installation aufwarten. Hier sind alle Objekte mit Texturen überzogen. Wegen der betonten Gewalt, kann in der englischen Version zwischen zwei Modi gewählt werden – mit oder ohne Brutalitäten. In der deutschen Version fehlt diese Option, es kann nur ohne blutigen Raufereien gespielt werden.

bru



Claudius Brunnecker

## SUPER

Endlich gibt es einen würdigen Nachfolger für den Klassiker unter den futuristischen Sportspielen "Speedball" und "Speedball 2" von den Bitmap Brothers. "Hyperblade" ist geladen von schnellen Ballwechseln und heißen Angriffen auf das gegnerische Tor. Die Fouls und die verschiedenen Hindernisse würzen das Ganze mit einer ordentlichen Prise Action. Auch ohne die Direct3D-Texturen macht das Spiel dank Motion-Capturing der Figuren einen gelungenen grafischen Eindruck. Wenn ein Spieler am Rande der Arena steht oder in gewagten Sprüngen über die Rampen fliegt, sieht man, welche Arbeit sich die Programmierer gemacht haben. Die Bewegungen sind sehr real und wie aus einem Guß. Dank der verschiedenen Arenen und unterschiedlichen Strategien der Teams, gleicht kein Spiel dem anderen. Besonders im Multiplayer-Modus mit vier Mitspielern erweist sich "Hyperblade" als Arbeitszeitkiller. Da sich die 3D-Grafikkarten noch nicht durchgesetzt haben, bezieht sich die Wertung auf die normale Version ohne Texturen.

Name ..... **Hyperblade**  
 Genre ..... Sportspiel  
 Hersteller ..... Activision  
 Niveau ..... einstellbar  
 Preis ..... ca. 100 Mark  
 Spieler ..... 1 bis 4

System ..... Win'95  
 Festplatte belegt ..... 80 - 125 MByte  
 RAM-Ausstattung ..... 16 MByte  
 Steuerung ..... Tastatur, Maus  
 Extras ..... Joystick Netzwerk

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		75
empfohlen		133
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

**Grafik ..... 57%**  
**Sound ..... 76%**  
**Spielspaß**

**Solo Multi**  
**76% 80%**



# „DIE AUSSERGEWÖHNLICHSTE ADVENTURE-NEUERSCHEINUNG DES JAHRES.“

PC GAMES 1/97



**DOWN  
IN THE  
DUMPS**

**OUT NOW!**

FÜR PC CD-ROM



„EBENSO EINZIGARTIG WIE SEHENSWEIT: DIE SENSATIONELL GUT GERENDERTEN KULISSEN UND ANIMATIONEN – SCHIER UNGLAUBLICH, WAS DIE GRAFIKER AUS 3D STUDIO HERAUSGEHOLT HABEN.“

„DIE ERSTKLASSIGE DEUTSCHE VERSION ÜBERZEUGT NICHT ZULETZT DURCH EIN STARKES AUFGEBOT AN PROFESSIONELLEN SPRECHERN.“

PC GAMES 1/97

- EIN SYGA-COMIC IN VIER AKTEN
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- VÖLLIG ERNSTHAFTER HUMOR
- GRANDIOSES GAMEPLAY
- 60 GEGENSTÄNDE
- 500 RÄUME
- 150 RÄTSEL
- ÜBER 2400 EXTRA-STINKIGE GAGS

**PHILIPS**

© 1996 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA INTERNATIONAL LIMITED

Im Exklusiv-Vertrieb von:

**BAMICO**  
ENTERTAINMENT SYSTEMS  
<http://www.bamico.com>

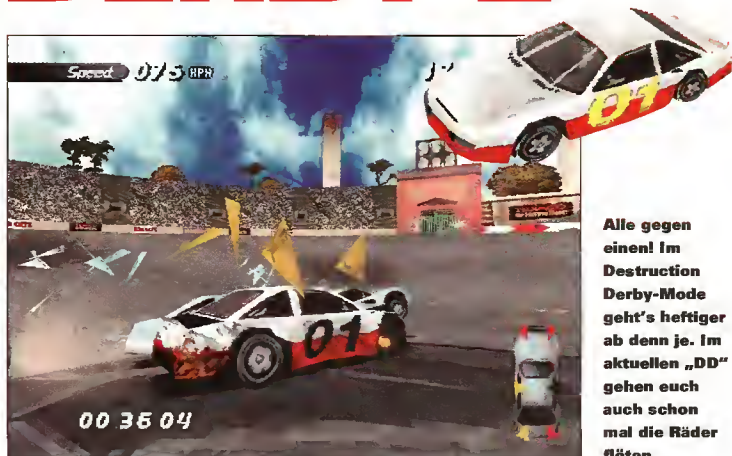


# DESTRUCTION DERBY 2

Psygnosis' schrottige Interpretation der NASCAR Serie geht in SVGA in die zweite Runde



Rasen, bis sich die Polygone verbiegen (Mitte). Oben: Bei Pulkfahrten fliegt das Blech.



Alle gegen einen! Im Destruction Derby-Mode geht's heftiger ab denn je. Im aktuellen „DD“ gehen euch auch schon mal die Räder flöten

Wenn es um ihre Autos geht, verstehen die Deutschen keinen Spaß. So mancher friedliebende, tolerante Teutone verwandelt sich angesichts kleiner Lackschäden oder abgeknickter Antennen in eine wutschraubende, mordlustige Bestie. Geht es dagegen um formvollendete Blechverschrottung im TV, gibt's kein Halten mehr: Sogar Video-Kassetten mit den "schönsten" Crashes sämtlicher Rennserien finden hierzulande dankbare Käufer. Kein Wunder also, daß vor einem Jahr zur Einführung von Sonys Playstation "Destruction Derby" auch auf dem hiesigen Markt reißenden Absatz fand. Die "NASCAR"-inspirierte Crash-Orgie fand wenig später auch ihren Weg auf PCs. Zwar waren alle Features des Playstation-Originals vorhanden, grafisch allerdings hinkte die DOS-Variante mit

256-Farben VGA dem Vorbild hinterher. Neues Spiel, neues Glück: Bei der Konvertierung des Nachfolgers vergaßen die Programmierer diesmal nicht den SVGA-Modus, hier fehlen allerdings im Vergleich zur Playstation einige hundert Farben. Wie schon in Teil eins stehen drei Rennmodi zur Verfügung: „Stock Car Racing“ orientiert sich stärker am realen Motorsport, hier geht es „nur“ darum, sich möglichst weit vorne zu plazieren und Meisterschaftspunkte einzufahren. Im "Wrecking Racing" macht ihr neben den normalen Rennstrecken auch die Arenen unsicher und sammelt durch unfaire Rempelereien Bonuspunkte. Im namensgebenden „Destruction-Derby“-Modus fährt ihr ausschließlich in den stadionähnlichen Bowls. Fahrerische Finessen und Kurventechnik sind hier völlig fehl



Sascha Gliss

## GEHT SO

Als Motorsport-Anhänger kann ich es nicht verstehen, was so toll daran sein soll, ein Rennen durch Vernichten von Fahrzeugen frühzeitig zu beenden. Zwar tendiert DD2 mehr zum "realistischen" Rennsport als noch sein Vorgänger, das "Stock Car Race", kann aber weder grafisch noch fahrtechnisch mit Rennspielen wie Bleifuß 2 oder gar FIGP2 mithalten. Im namensgebenden Deathmatch-Mode konnte das Spiel bei mir erst recht keine Bonuspunkte sammeln, denn hier geht es derart unübersichtlich, ruckelig und hektisch zu, daß längeres Überleben meist Glückssache ist. Für mich entbehrt DD2 ein wenig der Existenzgrundlage: Freunde des echten Rennsports werden anderswo wesentlich besser bedient, und automobilen Destruktionsorgien feiere ich derzeit lieber mit "Death Rally" (Test in dieser Ausgabe!). Fans des ersten Teils jedoch werden garantiert ihre Freude an der Fortsetzung haben (einen schnellen Rechner vorausgesetzt), denn bis auf die etwas farblosen Boliden wurde das Originalkonzept konsequent weiterentwickelt.



Die Arenen gehören zu den schönsten Strecken



Fordern Sie unseren  
kostenlosen Gesamtkatalog an  
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

# Playcom

und eine Telefonnummer...

# 089-546 0 300

Internet-Email:  
info@playcom.de

## CD-ROM Spiele

Z	DV	74,00
AD&D Blood & Magic	DV	79,99
AH-64 Longbow	DV	79,99
Allien Trilogy	DV	79,00
Angel Devoid	DA	59,00
Assassin 2015 Win95	DV	79,00
ATF Gold (Win95)	DV	79,99
ATF X-Fighters US	DV	84,99
Alpinois 2097	DV	69,00
Bad Mojo (Win3.1/95)	DV	69,99
Baptists Fluch	DV	74,99
Battleracer 3000AD	DV	69,00
Betrayal at Antara	DV	84,99
Bleifuss 2	DV	69,99
Bubble Bobble	DV	54,99
Bug	DV	59,00
Bundesliga Manag. 97	DV	79,99
Caesar 2	DV	79,99
Cavalind	DV	59,99
Civil War General	DV	79,99
Civilization 2 (win)	DV	79,99
Comanche 3.0	DV	84,99
Comanche 3.0 EV*	DV	79,00
Com. & Conq. Win95	DV	89,00
Command & Conquer	DV	89,00
Command & Conquer	DV	79,00
Com. & Conq. Red.A	EV	84,99
Conquest o.Ln.World	DV	79,00
Creatures (Win95)	DV	64,99
Crusader No Regrets	DV	69,00
Cyberia 2	DV	69,00
Cyberstorm	DV	79,99
Daggenfall	EV	84,00
Daggenfall	DV	74,99
D... Cup Tennis	DV	79,00
Daytona USA	DV	74,99
Deadlock	DV	74,99
Deathlock (Win95/Win	DV	69,00
Der Planer 2	DV	74,99
Descent 2	DA	79,00
Distraction Derby 2	DA	74,99
Diablo	DA	84,99
Die flüchtige Dimension	DV	74,99
Die Fugger 2	DV	76,99
Die Hirt Trilogy	DV	79,00
Disworld 2	DV	79,99
...saworia kp.ut.	DV	74,00
...saworia (Win95)	DV	79,00
Down in the Dumps	DV	74,99
Dragonheart	DV	69,00
Need f.Speed Spez.E	DA	79,99
Dungeon Keeper	DV	79,00
Eartworm Jim 1+2	DV	69,00
...saworia	DV	69,00
Enduro	DV	54,00
Enlightener 2000	DV	89,00
F1	DV	89,00
F-Z2 Lightning 2	EV	79,99

## F-Z2 Lightning 2 DV 79,99



F1 Grand Prix 2	DV	89,00
F1 Grand Prix 2	EV	79,00
Fable	DV	7,99
Fantasy General	DV	69,00
Fifa Soccer 96	DV	69,99
Fifa95-NHL96-Pad	DV	69,00
Fifa Soccer 97	DV	79,00
Fight Simulator 6.0	EV	99,00
Flottenmanöver Win95	DV	74,99
Frank Thomas Baseball	DA	69,99
Gabriel Knight 2	DV	69,99
Gene Wars	DV	79,00
Golden Gate Killer	DV	74,99
Hardline	DV	59,99
Hattrick Wins (Win)	DV	84,99
Heart o.t. Darkness	DV*	89,00
Heart of the Darkness	EV*	89,00
Heaven	EV	59,00



Hind	DA	69,99
Hugo 3	DV	69,99
Hugo 4	DV	69,99
IM&Z Abrams	DA*	94,99
Inter. Motorcross	DV	79,00
Iron & Blood	DV*	74,99
Jay Alliance, Kaiser	DV	54,99
Jagged Alliance 2	EV	84,00
Jagged Alliance 2	DV	79,00
John Madden Football	97DA	69,00
Krazy Ivan (Win95)	DV	79,00
Lands of Lore 2	DV	89,00
Lion	DV	79,99
Lighthouse	DV	84,99
Lion	DV	69,99
Lucas	DV	69,99
Lost Vikings 2	EV	69,00
M.A.X.	DV	79,99
Mad TV 2	DV	79,00
Mad in Germany	DV	54,00
Master of Antares	DA*	84,99
MAXX	DV	79,00
MDK	DV	89,00
Mechwarrior 2 Merc.	DV	89,00
Mechwarrior 2 Merc.	EV	79,99
Mega Race 2	DV	54,99
MegaPak 6	DA	89,00
MegaPak 5	DA	89,00

## TOP SPIEL DES MONATS



84.99 DM

Mephisto Genius 3.5	DV	89,00
Monopoly	DV	59,00
Monster Truck	DV	69,00
Myst (kompl. dt)	DV	66,00
Nascar Racing 2	DV*	79,99
NBA Jam Extreme	DA	74,99
NBA Live 97	DA	79,00
NBA Live 96	DA	84,00
Nemesis (Zork)	DV	84,99
NFL Quarterback C.97	DV	69,00
NHL Hockey 97	DV	79,99
NHL Hockey 95	DA	69,99
NHL Hockey 95	DV	69,00
Nihilist	DV	79,00
Olympic Games	DV	69,99
Olympic Soccer	DA	69,99
Orienteer	DV	64,99
Pandora Alke	DV	79,99
Parazer Dragon	DV	74,99
Perfect General 2	DA	69,00
Phantasmagoria Win	DV	79,99
Phantasmagoria 2	DA	84,99
Pole Position	DV	69,99
Powerplay Hockey	DA	59,99
Privateer 2 The Dark	DV	79,99
Pro Pinball	DV	54,00
Psycho Detective	DA	79,00
Puppen,Perlen u. Pl.	DV	69,99
Quest for Glory 4	DA*	79,00
Race Mania	DV	69,99
Rally Racing 97	DA	69,99
Rabel	DV	82,99
Remorseless im Veltra	DV	84,99
Return Fire (Win 95)	DV	74,99
Riddle of Master Lu	DV	69,99
Risiko (Win95)	DV	74,99
Road Rash (Win95)	DV	64,99
Satecrazer	DA	74,99
Schiffahrt	DV	69,99
Scorched Planet	DV	69,99
Sega Rally	DV*	74,99
Shannara	DV	79,00
Shattered Steel	DV	74,99
Sherlock Holmes 2	DV	79,00
Shine	DA	84,99
Shock Wave Assault	DV	79,00
Studler 2	DV	69,00
Silencer (Win95)	DV	69,00
Silent Thunder (Win)	DV	84,99
Silent Hunter	DV	84,99
Sim City 2000 Netzw.	DV	89,99
Simon U.S.M. Weltall	DV	79,00
Sonic CD	DA	64,99
Space Quest 6 (Win)	DV	79,00
Star Control 3	DA	79,99
Star Trek: Next Gen.	DV	74,00
Startrai	DV*	84,99
Storm	DV	64,99
Super Streetfighter	DA	59,99
Super Eurofighter 2	DV	89,99
Syndicate Wars	DV	74,99
T-Mek	DA	74,00
Tailchaser	DV	54,99
The Dig	DV	74,99
The Dark Eye	DA	74,00
The Muppets Inside	DA	69,99
Thems Hospital	DV*	79,00
The Top	DV	74,99
Time Paradox	DV	74,99
Tomb Raider	DV	69,00
Tourney (Win95)	DA	79,00
Tommy	DA	74,99
Tracer	DV	54,00
Tunnel B1	DV	84,99
US Navy Fighters 97	DV*	79,99
Virusa Cop	DA*	79,00
Virtua Fighter Win95	DA	79,99
Warcraft 2 Exclusiv	DA	84,99
Warcraft 2	DV	79,00
Warhammer - Im ...	DV	64,99
Warhammer im S.	DV	64,99
Way Gretzky NHL94	DA	64,99
Win Commander 4	DV	39,99
Wipe Out 2097	DA	79,00
Worms Spezial ED.	DV	74,00
Worms	DV	69,00
Worms in Your House	DA*	69,00

Batman Forever	DA	34,99
Battle Beast	DV	24,99
Battle Isle 3	DV	39,00
Beneath Steel Sky	DA	24,00
Bermuda Syndrom	DA	24,00
Biografic Classic	DV	29,00
Bleifuss	DV	49,99
Bloodwings	EV	34,99
Bundesliga Manag Pro	DV	19,00
Bus Games 95	DA	34,99
Buried in Time	DV	19,99
Burning Steel 4	DA	99,99
Caesar 1	DV	19,99
Civilisation 2 Data	EV	39,99
Civilisation Net	DV	49,99
Com. & Companion	DV	24,00
Commander Blood	DV	34,99
Com. & Conq. Ed3	DV	24,00
Com. & Conquer Data	DV	24,00
Creature Shock	DV	19,00
Crusader Classic	DA*	34,99
Cyberia 1	DA	19,99
Cyberia 1	DV	24,99
CyClocos	DA	24,99
D (Dining Table)	DV	34,99
Daedalus Encounter C	DV	24,00
Dark Sun 1	DV	9,95
Das Schwarze Auge 1	DV	24,99
Das Schwarze Auge 2	DV	24,99
Das schwarze Auge 3	DV	49,00
Der Clou	DV	9,95
Der Reeder Classic	DV	19,00
Descent 1	DA	24,99
Descent 2 Mission B.	DA	35,99
Descent 1 & Levels	DV	26,99
Die Spieler 2 Data	DV	39,99
Digital Windows Game	DV	9,99
Digital Dos Games	DV	9,99
Doppelkopf I Window	DV	39,00
Dungeon Master 2	DV	24,99
Dungeon Master 2	DV	34,99
EA Sports Rugby	DA	32,99
Ea Sports Hockey	DA	24,99
Ecstasia	DA	24,99
Elite 3-1st Encout.	DA	34,99
Elmoreddis Misch.	DV	24,00
F-117 A Nighthawk	DA*	24,00
Flotte Flitzer	DV*	48,00
Frankenstein (Win95	DV	34,99
Freddy Pharkas	DV	24,00
Hand of Fate	DV	29,99
Help - Chucky Comp.	EV	39,99
Hugsy 2	DV	46,00
I have no mouth....	DV	44,99
Inca 1	DV	22,99
IncY Car Racing 2	DA	24,99
Jagged Alliance	DV	34,99
Jonnie Alien Logic	DA	32,99
Judge Dredd	DV	24,99
Jungle Strike	EV	34,99
Kids on Site	EV	29,99
Kingdom Far Reaches	DV	16,99
Kyryanda 3 Classic	DV	19,00
Labyrinth of Time	DA	26,99
Lands of Lore	DA	29,99
Lands of Lore	DV	29,99
Learnings SD	DV	19,99
Learnings SD	DV	19,99
Learnings Bundle Win	DA	34,99
Little Big Adventure	DV	29,99
Loadrunner	DV	24,99
Lost Eden Classic	DV	19,99
Martin Racing JC	DV	29,99
Mechwarrior 2 Limit.	DV	24,99
Mega Race 1	DV	24,99
Merzoberranzan	DA	34,00

Monkey Island 2	DV	9,99
Nascar Racing	DA	19,00
NBA Jam Tournament	DV	34,99
NHL Hockey 94 Clas.	DA	19,99
Necropolis	DV	19,99
North & South. Class	EV	15,00
Olympic Gold (Win)	DV	49,99
Onside Soccer	DV	39,00
Panzergeneral 2 Win95	DA	29,99
PC Games Cheat	DA	25,99
PGA Tour Golf (Win)	DV	29,00
Police Quest 1	EV	24,00
Primal Rage	DA	24,99
Raven Project	DV	49,00
Rayman	DA	34,99
Revolution X	DA	19,99
Rise 2 - Resurrection	DA	34,99
Sensible Golf	DA	99,99
Siebel Classic	DV	25,99
Sim City Extended	DA	19,00
Skat für Windows	DV	24,00
Speed Racer	DV	39,00
Star Trek Klingonen	DA	49,99
Starfighter 3000	DV	39,00
Stonework "DEMO"	DA	5,00
Stonework kp.dt.	DV	39,99
Strike Com. Classic	DA	29,99
Shivler 96	DV	49,99
Syndicate Plus Clas.	DV	29,00
System Shock Classic	DV	29,00
Teamfight	DV	29,99
Theme Park	DV	29,00
TIN Classic	DV	24,00
Trainer Classic	DV	9,99
US Navy Fighters C.	DV	29,00
USS Tyndrogra	DV	24,99
Virtuoso Classic	DV	19,00
Vortex Quantum G. 2	DV	24,99
Warcraft 1	DA	24,99
Warcraft 2 Level ED.	EV	24,00
Warcraft 2 Zusatz-CD	DV	24,99
Warcraft 2 Levels	DV	19,99
Wing Commander 3	DV	36,99
Winter Supersports	DA	19,99
Wipe out	DA	9,99
Woodruff (Goblins 4)	DV	24,99
Worms Reinforc.	DA	32,99
WWF Wrestlingmania	DA	34,99
Zoop	DA	39,00

## CD-ROM Spiele-Zubehör

Aerosp. Boxen 2x5W	DV	29,00
CD Caddy	DV	14,00
Gravis Gamepad	DV	36,99
Gravis Analog Pro	DV	49,99
Lautsprecher Stereo	DV	59,00
Null Modem Kabel	DV	14,00
PC Flight Pro SV-215	DV	19,00
PC Maus Floerball	DV	17,00
PC Maus Glider	DV	19,00
Performer Keyboard	DV	89,99
Pro Pad SV-231	DV	29,00
Pro Pad PC SV-230	DV	19,00
Soundbar Anschlag	DV	7,00
Traktor JoyStick TF-60	EV	19,99
YKabel für Logpad	DV	9,00

## Händleranfragen erwünscht.

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

## CD-ROM Spiele-Sonderangebote

11th Hour (kp.dt.)	DV	24,99
2 Director's Cut	DV	14,99
Air Power	DV	24,99
Al-Qasim	DV	9,95
Alton	DV	32,99

Ladenverkauf  
**KEIN Versand**  
Preise variieren

Munich Software Center  
Theresienstr. 152, 80333 München  
Tel. 089/52 27 87  
Grillparzerstr. 42, 81675 München  
Tel. 089/4 70 21 22

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN LDM # 08  
Versand für Österreich: FI, GAMESTERS, Alpenstr. 16, A-5020 Salzburg, Tel. 0686/826 225  
Versand für Deutschland: FA, Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.  
• Vorbestellung möglich.  
• Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an  
• Wir führen auch: SNES, Gameboy, Mega Drive, Saturn, PlayStation und 3DO Spiele

Versandkosten per Post DM 7,- / OS 5,- zzgl. Nachnahme.  
Ab DM 250,- / OS 2000,- Versandkosten frei.

Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Mit \* gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar.

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München  
Tel. 089/546 0 300  
Fax 089/546 0 919  
Bestellannahme: Mo-Fr, 8.00-19.00 Uhr  
Samstag 9.00-15.00 Uhr



Das obligatorische Render-Intro ist reichlich kurz geraten



Ohne Motorhaube gibt's freie Sicht auf die Technik



Die wenig hilfreichen Boxenstops werden von unsichtbaren Mechanikern ausgeführt.



am Platz: Das Ziel ist Überleben und möglichst viele Computergegner in den Benzin-Himmel zu schicken. Dies erweist sich jedoch gerade im "Total Destruction"-Mode als schier unmögliches Unterfangen: Hier nehmen euch sämtliche Gegner aufs Korn, und wer länger als 40 Sekunden am Leben bleibt, darf sich bereits feiern lassen. Bevor es losgeht steht noch die Wahl der Waffen, pardon Autos an, die gleichzeitig den Schwierigkeitsgrad bestimmen: Drei Kisten mit unterschiedlichen Fahreigenschaften stehen bereit, die sich grafisch allerdings nur durch ihre Farbgebungen voneinander unterscheiden. Neben den sechs "normalen" Strecken (das Angebot reicht vom Rundkurs bis zur tunnelreichen Begstrecke) harren vier Death-Arenen eurer Erkundung, wobei die härteren Kurse erst anwählbar sind, wenn ihr im Ligamode eine bestimmte Division erreicht habt. Sämtliche Rennmodi lassen sich sowohl im Wettbewerb als auch im Trainingsmode besuchen, gerade im Destruction Derby eine gute Idee, da sich hier nicht alle Autos auf einmal auf euch stürzen. Auf der Rennstrecke angekommen, wird sich der versierte DD-Spieler sofort heimisch fühlen. Außer einem rudimentären Tacho und einer Stopuhr für Rundenzeiten finden sich keine Neuerungen in den

zeige, die den Status der wichtigsten Partien eures Autos überwacht. Wer mehr Infos über den Zustand der Boliden wünscht, wird leider enttäuscht: Weder Drehzahlmesser noch manuelle Schaltung erfreuen den wehrhaften Rennfahrer, ihre Abwesenheit stört aber aufgrund des stark actionlastigen Szenarios nur Pedanten. Grafisch kann DD2 der Konkurrenz Paroli bieten: Zwar leiden die Autos im Gegensatz zum ersten Teil an Farbartum, dafür "verbiegen" sich jetzt aber bei Unfällen die Polygone, wodurch die Beschädigungen schön realistisch rüberkommen. Die Strecken, insbesondere die Arenen, sind detailliert gestaltet und bieten reichlich Abwechslung. In SVGA ruckelt der Screen selbst auf einem 133er, obwohl der Detaillevel der Wagen nur in unmittelbarer Nähe zum Spieler-Gefährt hochgefahren wird. Soundmäßig begeistert DD2 mit hartem Gitarrenrock und einem hämischen Kommentator, handelt sich jedoch für die peilnischen Motorengeräusche der Boliden einen dicken Rüffel ein. Wer übrigens seine schönsten Crashes noch einmal bewundern will, nutzt die etwas spartanisch geratene Replay-Funktion



Ulrich Smidt

**GUT**

"Deathrally" hin oder her, in der Kategorie "Verbeulte Karossen und spektakuläre Crashes" ist „DD2“ einfach nicht zu toppen. Denn während ersteres höchstens einmal das Gefühl aufkommen lässt, ein Matchbox-Auto zertreten zu haben, scheinen bei letzterem wahre Blechlawinen aus dem Monitor zu rollen. Gut, es gibt schnellere Arcade-Rennspiele und präzisere Simulationen, aber auch „DD2“ hat seine Nische. Die Schadenfreude ist ungebrochen, wenn schwarze Rauchfahnen an den Wagen der Konkurrenz von deren Ausscheiden kündigen. Schanzensprünge und Überschläge bringen endlich auch die dritte Dimension ins Spiel. „DD2“ ist geschwindigkeitsbetonter als sein Vorgänger, allerdings wurden dadurch bedingt auch liebgewonnene Eigenheiten wegrationalisiert: Kroch ein schwer angeschlagener Bolide früher im Schnecken tempo durch die Arena, so fährt er jetzt unverdrossen bis zum bitteren Ende mit über 200 km/h weiter. Auch Beschädigungen an der Lenkung gibt es nicht mehr. Fazit: Ein netter Pausenfüller – nicht mehr, nicht weniger.

Name	.....	<b>Destruction Derby 2</b>	System	.....	Win'95
Genre	.....	Rennspiel	Festplatte belegt	.....	60 MByte
Hersteller	.....	Psygnosis	RAM-Ausstattung	.....	16 MByte
Niveau	.....	.....	Steuerung	.....	Tastatur, Joystick
Preis	.....	ca. 100 Mark	.....	.....	Extras
Spieler	.....	1 bis 9	.....	.....	Netzwerk, (Null-) Modem

	Deutsch	Englisch	<b>Grafik</b>	.....	<b>78%</b>
Spiel	✓	✓	<b>Sound</b>	.....	<b>70%</b>
Anleitung	✓	✓	<b>Spielspaß</b>	.....	
Prozessor	386	486			
minimal		75			
empfohlen		200			
Grafik	VGA	MidRes	SVGA		
	✓	✓	✓		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.		
	✓	✓	✓		

**SOLO MULTI**

**79% 81%**





Scharfe Augen - Tiefe Preise!

**Bestelltelefon**  
**06142 - 59690**

**Fax 06142 - 562170**

J. Hartmann & P. Klingner GbR • An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim

CD-ROM • CD-ROM • CD-ROM

3 Skulls of the Toltecs	DV 69,90	<b>Crusader - No Regret</b>	DV 64,90	F22 Lightning 2	DV 79,90
Afterlife	DV* 79,90	Cyber Gladiators (W95)	DV* 69,90	Fifa Soccer 96	DV 59,90
AH - 64 Longbow	DV 79,90	Cyberia 2	DV 69,90	Firefight	DA 59,90
Airbus 2	DV 69,90	Cyberstorm (Win95)	DV 79,90	Flottenmanöver	DV 69,90
Anvil of the Dawn	DV 69,90	Das Rätsel d. Master Lu	DV 69,90	Formel 1	DV* 69,90
ATF	DV 79,90	Das schwarze Auge 3	DV* 39,90	<b>Formula 1 Gr. Prix 2</b>	DV 84,90
Azrael's Tears	DV 69,90	Daytona USA	DV 69,90	G-Name	DV 79,90
<b>Baphomets Fluch</b>	DV 69,90	Deadlock	DA 74,90	Gabriel Knight 2	DV 74,90
Battle Isle 3	DV 69,90	<b>Death Gate</b>	DV 69,90	Gene Machine	DV 54,90
Betrayal in Antara	DA* 74,90	Der Planer 2	DV 69,90	Gene Wars	DV 69,90
Birbright	DV* 74,90	Der Produzent	DV 69,90	Golden Gate Killer	DV 69,90
Blood & Magic	DV 74,90	Descent 2	DV 79,90	Grid Run	DV 54,90
Blue Ice	DV 69,90	Destruction Derby 2	DA* 69,90	Guts N' Garters	DV 79,90
Boong!?	DV 44,90	Die 5. Dimension	DV 74,90	<b>Hardline</b>	DV 54,90
Bubble Bobble	DV 54,90	<b>Die Akte Pandora</b>	DV 74,90	Hexagon-Kartell	DV 64,90
Bug	DV 49,90	Die Fugger 2	DV 74,90	Hind	DV 69,90
Central Intelligence	DA 79,90	Die Hard Trilogy	DV 69,90	Hugo 4	DV 64,90
Chronicles o.t. Sword	DV 69,90	Die Siedler 2	DV 64,90	Hunter Hunted	DV* 74,90

**GREATEST HITS**



**69,90**



**69,90**

<b>Fifa Soccer 97</b>	DV 69,90
<b>Leis. Suit Larry 7</b>	DV 79,90
<b>MDK</b>	DV* 79,90
<b>NHL Hockey 97</b>	DV 69,90
<b>Phantasmagoria 2</b>	DV 79,90
<b>Privateer 2</b>	DV 79,90
<b>Schleichfahrt</b>	DV 69,90
<b>Syndicate Wars</b>	DV 69,90
<b>Z</b>	DV 69,90



**84,90**

<b>Alien Trilogy</b>	DV 69,90
<b>Bleifuß 2</b>	DV 54,90
<b>Bundesl. Man. 97</b>	DV 69,90
<b>Comm. &amp; Conq. 2</b>	DV 84,90
<b>Daggerfall</b>	DV 69,90
<b>Diablo</b>	DV 74,90

Civil War General	DV 74,90	Die Siedler 2 - Data	DV 29,90	Hyperblade (Win95)	DV* 79,90	Orion Burger	DV 74,90	Star Trek-A Final Unity	DV 69,90
<b>Civilization 2</b>	DV 74,90	Discworld 2	DV* 74,90	Interstate 76	DV 79,90	Petko	DV 69,90	S.T.O.R.M	DV 64,90
Cluedo	DV 69,90	<b>Down in the Dumps</b>	DV 69,90	Into the Void	DV 69,90	Pinball 97	DV* 49,90	TFX EF2000 Sp. Edition	DV 79,90
Comm. & Conquer	DV 79,90	Dragonheart: Fire & Steel	DV 59,90	Iron Man	DA 59,90	Powerplay Hockey	DA 54,90	TFX Sup EF2000 (W95)	DA 84,90
C & C - Data	DV 24,90	DSF Fußballmanager	DV 74,90	Iznogoud	DV 69,90	Puppen, Perl. u. Pistol.	DV 69,90	The Diger	DV 74,90
Conqueror A.D.	DV 74,90	<b>Dungeon Keeper</b>	DV* 69,90	Jagged Alliance 2	DV 69,90	Quest for Fame	DA 79,90	Thunderhawk 2	DV 69,90
Conquest of New World	DV 79,90	EARTHIE 2: Skyforce	DV 74,90	Jetfighter 3	DV 99,90	<b>Rally Racing 97</b>	DV 69,90	<b>Time Commando</b>	DV 69,90
Creep Night	DV 64,90	Elisabeth 1	DV 69,90	John Madden NFL 97	DA 69,90				
Crow: City of Angels	DV* 79,90	F1 Manager 96	DV 69,90	Lands of Lore 2	DV* 84,90				

**HAMMER-PREISE**

3D Ultra Pinball	DA 34,90	Lost Eden	DV 19,90	Links LS	DA 89,90	Realms of Haunting	DV 74,90	Timon & Pumbaas	DV 79,90
Albion	DV 29,90	<b>NHL Hockey 95</b>	DV 29,90	Lords o.t. Realm 2	DV* 74,90	Return Fire	DV 74,90	<b>Tomb Raider</b>	DV 64,90
<b>Ascendancy</b>	DV 49,90	Pitfall	DV 29,90	Mad TV 2	DV* 69,90	Risiko (Win95)	DV 69,90	<b>Toonstruck</b>	DV 69,90
Batman Forever	DA 29,90	Pizza Connection	DV 24,90	Magic the Gathering	DV* 79,90	Road Rash	DV 59,90	Tunnel B1	DV 79,90
Bioforge	DV 29,90	Pray for Death	DV 39,90	Manic Karts	DV 29,90	SafeCracker	DA 74,90	UEFA Euro 96	DV 64,90
Chewy-Escape fr. F5	DV 29,90	<b>Space Quest 6</b>	DV 24,90	M.A.X.	DV 74,90	Scorched Planet	DA 64,90	Urban Runner	DV 64,90
Crusader-No Remorse	DV 29,90	Steel Panthers	DV 34,90	Mechwarrior 2: Merc.	DV 79,90	Sega Rally	DV* 69,90	Virtua Cop	DA 69,90
Daedalus Encounter	DV 24,90	Stonekeep	DV 34,90	Megarace 2	DV 54,90	<b>Shattered Steel</b>	DV 69,90	Warcraft 2 - Data	DV 29,90
Die Siedler 1	DV 29,90	Syndicate Plus	DV 29,90	Mortal Coil	DA 74,90	Sh. Holmes: Tälrow Rose	DV 74,90	<b>Warcraft 2 - Excl. Edit.</b>	DV 79,90
Dungeon Master 2	DV 29,90	Theme Park	DV 29,90	NASCAR 2	DV 79,90	Silent Hunter	DV 69,90	Wing Commander 4	DV 79,90
<b>Fifa Soccer 96</b>	DV 29,90	Top Gun - Fire at Will	DV 29,90	NBA Live 96	DV 74,90	Sim City 2000 (Win95)	DV 84,90	Worms - Data	DV 34,90
Indy Car Racing 2	DA 34,90	US Navy Fighters	DV 29,90	<b>NBA Live 97</b>	DV 74,90	Sim City 2000 (Win95)	DV 84,90	Worms - Excl. Edit.	DV 69,90
<b>Kings Quest 7</b>	DV 24,90	<b>Wing Commander 3</b>	DV 34,90	Normality	DA 84,90	Dim. Copier (Win95)	DV 69,90	Worms - Excl. Edit.	DV 69,90
<b>Leis. Suit Larry 6</b>	DV 24,90	Woodruff	DV 24,90	NHL OpenIce	DA 84,90	Die 5. Dimension	DV 74,90	X-Men: Ch. of the Atom	DA 69,90
Little Big Adventure	DV 29,90			Olympic Games	DV 64,90	Space Hulk-BI. Angels Ch.	DA	Zork Nemesis	DV 79,90

**Komplettlösungen für viele Spiele**

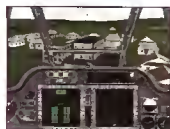
**Einzellösung 14,90 Sammelbände 19,90**

Händleranfragen sind uns willkommen! Gewerbenachweis erforderlich!

Versand nur im Inland. Ab DM 250 portofrei. Vorkasse plus DM 6,90 (Euroscheck bis DM 400). Nachname plus DM 9,90 zzgl. Zahlkartengebühr. Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir pauschal DM 2!

DV - Deutsche Version • DA - Deutsche Anleitung • - Das Spiel war zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar. Vorbestellung empfohlen! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

# VERBRENNEN SIE SICH NICHT DIE FINGER



*We build sims by the book™*

<http://www.janes.com/janes.html> oder <http://www.ea.com/janes.html>





# Jane's®

## COMBAT SIMULATIONS

### AH-64D LONGBOW

"Ganz klar die derzeit beste  
Heli-Simulation!"

PC Joker 7/96: 87%

### ATF™ ADVANCED TACTICAL FIGHTER

"[...] so präsentiert sich ATF als  
ungeheuer abwechslungsreiche  
Simulation mit einer nie  
dagewesenen Informationsfülle."

PC Games 6/96: 84%

### USNF'97™ U.S. NAVY FIGHTERS '97

"US Navy Fighters ist eine  
erstklassige Flugsimulation (...)"

PC Player 1/95: 86%



**ATF: NATO FIGHTERS**  
Neue Missionen und Flugzeuge  
sowie eine neue Balkan-  
Kampagne für ATF-Spieler



**ADVANCED TACTICAL  
FIGHTERS**  
Die nächste Generation  
des Luftkampfes



**U.S. NAVY FIGHTERS '97**  
Der Nachfolger des  
preisgekrönten USNF



**AH-64D LONGBOW**  
Die Hubschrauber-  
Simulation



**AH-64D LONGBOW:  
FLASH POINT KOREA**  
Neue Missionen und eine neue Korea-  
Kampagne für Longbow-Spieler

**STÜRMEN SIE JETZT DIE LÄDEN!**

Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44. Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55.  
Im WWW finden Sie Electronic Arts unter <http://www.ea.com/>

# STARTREK: BORG

**Demnächst attackieren die Borg unsere Erde im Kino, jetzt haben die Cyborg ihre Software-Premiere**



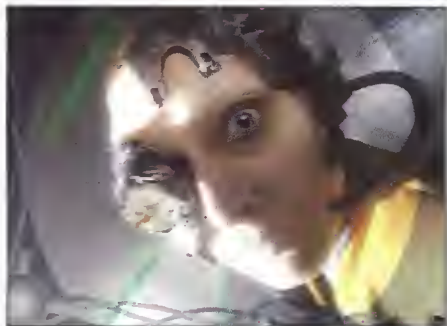
**Überraschung: Q taucht auf**

Die Borg greifen an: Weil die Sternenflotte ihre Schiffe in Kriegsbereitschaft versetzt und an einer strategisch günstigen Stelle zusammenzieht, müssen Zivilisten und alle Personen ohne Bezug zu Kampfhandlungen von Bord. Einer davon ist Qaylan Furlong. Während er frustriert seine Siebensachen packt, geschieht ihm seltsames: Der Großmeister des Zynismus Q aus dem gleichnamigen Kontinuum, steht plötzlich in der Kabine und bietet Seltsames an: Furlongs Vater starb vor zehn Jahren in der großen Schlacht von "Wolf-359" gegen die Borg, und jetzt bekommt Sohnmann die Chance: Er darf zusammen mit dem gottgleichen Wesen zurück auf die "USS Righteous" reisen, wenige Stunden vor ihrer Vernichtung. Während Q in seiner gewobenen Gestalt die Rolle des Schiffsarztes übernimmt, versetzt er Furlong in den Körper des Sicherheitsoffiziers Lt. Sprint und läßt ihn so unerkannt dem Herrn Papa gegenüber treten. Die Righteous steht unter ständigen Angriffen eines Borg-Würfels, die Cyberwesen klinken sich in den Schiffcomputer ein und installieren ein Gerät, das die Crew nicht entfernen kann. Furlong, aus dessen Blickwinkel der Spieler die Handlung sieht, springt mit Q durch die Zeit, lernt bei gescheiterten Rettungsversuchen aus Fehlern und wird sogar selbst zum Borg, um aus erster Hand vom Feind zu lernen. "StarTrek: Borg" entstand in den Kulissen alter StarTrek-Folgen, nur die Brücke der Righteous wurde neu gebaut. Die Leistungen der Schauspieler sind



**Verkleidung: Q taucht gelegentlich im Borg-Outfit auf und macht Faxen**

zwar überzeugend, einige der Borg haben allerdings einen kleinen Bierbauch – nicht ganz nachvollziehbar bei der kargen Lebensweise des digitalen Kollektivs. Technisch präsentiert sich der auf drei CD-ROMs verteilte, am Stück betrachtete rund einstündige Film besser als "Klingon". Dank eines neuen Kompressionsverfahrens ist die Bildqualität höher, Farbverfälschungen kommen auch bei schnellen Kameraschwenks fast nicht mehr vor. Die Puzzelkost ist anspruchsvoller als noch in "Klingon". Die Entwickler machen viel aus Qs Fähigkeit, frei in der Zeit umherspringen zu können. Gelegentlich muß sich Kadett Furlong von den Borg assimilieren lassen, bevor er den entscheidenden Hinweis entdeckt – was normalerweise unlogisch wäre, läßt sich dank Q erklären. An einigen Stellen kommt nur weiter, wer fleißig im Tricorder nach Infos stöbert. Als Mogelpackung entpuppen sich die auf der Spieleschachtel versprochenen "Picard Dossiers": Dabei handelt es sich nicht um neue Erkenntnisse vom Borg-erfahrenen Captain der Enterprise, sondern um eine Zusammenfassung von Artikeln aus dem altbekannten "Omnipedia"-Lexikon, die irgendetwas im Zusammenhang mit dem Cyborgvolk steben. *ste*



**Assimiliert: Ein ehemaliges Crewmitglied als Borg**



**Peter Steinlechner**

**GEHT SO**

Ein bißchen dazugelernt haben die Entwickler seit dem fast identischen "Klingon" schon: Die Bildqualität ist trotz Halbzeilenmodus deutlich besser, und auch den Kulissen sieht man den höheren Aufwand an. Sogar rätselstechnisch hat sich was getan, Qs Fähigkeit, die Zeitachse zu manipulieren, bietet sich für intelligentere Puzzelkost geradezu an. Dafür ärgert es mich doppelt, daß man zum x-ten Mal gesehene Sequenzen wieder nicht abbrechen kann. Die Beurteilung eines Titels wie "Borg" ist immer eine zweischneidige Sache, weil es sich strenggenommen um kein Spiel handelt: Wer vorher weiß, daß er für maximal fünf Stunden Kurzweil einen runden Hunderter über die Ladentheke schieben muß und als Trekker damit leben kann, hat genug Spaß. Und nur an genau die Leute richtet sich das Programm. Von daher finde ich es, wie schon "Klingon", ziemlich gut, wieder mit dem ausdrücklichen Hinweis, daß Preis und Leistung nicht stimmen – ein Fan verzehrt manches, was bei Konzerten oder Sportveranstaltungen auch nicht anders ist.

Name .....	<b>StarTrek: Borg</b>	System .....	Win'95
Genre .....	Interaktiver Film	Festplatte belegt .....	6 MByte
Hersteller .....	Simon & Schuster	RAM-Ausstattung .....	8 MByte
Niveau .....	leicht	Steuerung .....	Maus
Preis .....	ca. 100 Mark	Extras .....	keine
Spieler .....	1		

	Deutsch	Englisch	
Spiel		✓	
Anleitung		✓	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		75	
empfohlen		100	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✓
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✓		

**Grafik .....** **.73%**  
**Sound .....** **.78%**

**Spielspaß**

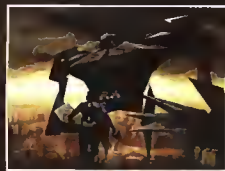
**59%**



DEINE ZUKUNFT SIEHT FINSTER AUS



IM JANUAR  
FÜR PC CD-ROM



**Shiny**  
TM

DISTRIBUTED BY  
**AKKlaim**  
Entertainment GmbH

# SIMCOPTER

**Über den Dächern von SimCity: Maxis lernt das Fliegen**



**Genau dae gleiche Kraftwerk: Einmal in "SC 2000", dann importiert in "SimCopter"**



**Mit dem SimHubschrauber über SimStadt**

So ein Stadtplaner hat's gut: Wenn wegen seiner Fehlplanungen überall Diebe ihr Unwesen treiben, die Straßen ständig verstopft sind oder die lieben Mitbürger den ganzen Tag Aufstände anzetteln, kriegen die Herren in den oberen Etagen der Rathäuser das nur indirekt mit – ausbaden darf den Schlamassel die Polizei. Oder jemand, der mit den Ordnungshütern zusammenarbeitet: Im Fall von "SimCopter" ein selbständiger Helikopterpilot, der gegen Bares das Auge des Gesetzes entlastet. Friedlich zieht er seine Kreise über Wolkenkratzen, bis ihn die zentrale Leitstelle anfunkt, einen Notfall meldet und auf der Stadtkarte die Richtung zum Einsatzort anzeigt. Dort richten sich weitere Maßnahmen nach der Lage vor Ort: Bei Verkehrsstaus genügt es, dicht über den Autos zu fliegen und über Megaphon die Fahrer zum weiterfahren aufzufordern – der passende Spruch findet sich in einem kleinen Menü – und schon ist der fliegende Ersatzsheriff um 100 SimDollar reicher. Allmählich kommen Aufträge dazu, die höhere Anforderungen stellen: Wird ein Diebstahl gemeldet, ist es Aufgabe des Piloten, den Gangster per Suchscheinwerfer zu verfolgen und so die Polizei herbeizurufen. Vor größeren Aufständen greift man notfalls zum Heli-Wasserwerfer. Hilft der auch nicht, bringt Tränengas die gewalttätige Meute zur Raison. Je aufwendiger die Missionen, desto mehr überweist die Polizei aufs Konto. Und Geld ist wichtig: Sowohl Reparaturen als auch der Treibstoff sind teuer. Auch für neue Helis sollte man sparen: Fliegt der Pilot anfangs mit einem "Schweitzer 300" durch die Lüfte, darf er sich mit steigenden Einnahmen auch bessere Modelle zulegen, ins-



**Der Suchscheinwerfer im Einsatz, hier bei flüchtenden Gangetern**

gesamt stehen acht verschiedene Hubschrauber zur Verfügung. Eine Simulation ist "SimCopter" nicht, alle Helikopter fliegen sich absolut kinderleicht: Je eine Taste für Auf- und Abwärts, den Rest sollte auch der blutigste Anfänger auf Anhieb intuitiv hinbekommen. Neben den eingebauten drei Ortschaften darf der Spieler mit "SimCity 2000" erschaffene Städte importieren und sieht so deren Probleme aus einer anderen Perspektive: Eine Straße ist zu eng? Der SimPilot darf den ganzen Tag Verkehrsstaus auflösen. Nicht genug Feuerwehren? Er pendelt ständig zwischen dem Meer, um Wasser zu tanken, und verschiedensten Brandherden. Wenn die Stadt in "SimCopter" abgefackelt ist, kann die beschädigte Metropole abspeichern und in "SC 2000" aus der Stadtplanersicht reparieren. Maxis hat viel Arbeit in Details gesteckt: In dunklen Gassen trifft man seine Sims bei zweifelhaften Tätigkeiten, Hunde streunen umher, im Heli-Radio gibt's mehrere Musikstationen, zwischendurch gibt es launige Werbetexte und die eigenen Durchsagen per Megaphon klingen herrlich großstädtisch-arrogant. ste



Peter Steinlechner

## GUT

Im Radio dudelt Jazzmusik, ich habe gerade einen Auftrag erledigt und vertreibe mir die Zeit mit Flugübungen an der "Golden Gate Bridge", da ruft die Leitzentrale an und will, daß ich ein paar Mediziner transportiere: So ähnlich wie in "SimCopter" stelle ich mir den Alltag eines HeliPiloten vor. Ständig Ärger mit Verkehrsstaus, pampigen Demonstrationen oder flüchtenden Kleinkriminellen. Die relativ echt wirkenden Missionen haben allerdings ihren Preis, denn auf Dauer schleicht sich Routine ein, was auch die coole Atmosphäre und die stetig komplexeren Aufträge nicht ganz vermeiden können. Ausgerechnet die auf

Anhieb faszinierende Idee, durch selbstgebastelte "SimCity"-Metropolen zu fliegen, entpuppt sich nach den ersten Stadtbesichtigungen als kleine Enttäuschung: Wie in der Wirklichkeit sieht auch hier aus der Luft alles gleich aus – für reiznagelnde, eher strategisch ausgerichtete Städteplaner ist die "SimCopter"-Mischung aus Action und Taktik nur sehr eingeschränkt empfehlenswert.

Name ..... **SimCopter**  
 Genre ..... Action  
 Hersteller ..... Maxis  
 Niveau ..... mittel  
 Preis ..... ca. 100 Mark  
 Spieler ..... 1

System ..... Win'95  
 Festplatte belegt ..... 15 MByte  
 RAM-Ausstattung ..... 16 MByte  
 Steuerung ..... Tastatur, Maus  
 Extras ..... Joystick  
 Import von ..... "SC 2000"-Städten

Spiel ..... Deutsch    Englisch  
 Anleitung ..... ✓  
 Prozessor 386 ..... 486    Pentium  
 minimal ..... 75  
 empfohlen ..... 120  
 Grafik ..... VGA    MidRes    SVGA  
 Sound ..... S'Blast    GMidi    CD-A.  
 ✓

**Grafik ..... 66%**  
**Sound ..... 79%**

**Spielspaß**

**72%**





# SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Postfach 1416 - 40674 Erkrath

Telefon: 0211/9243300 (MO - FR 10.00 - 17.30) - Fax: 0211/9243310 - E-mail: software@fanpro.com

## Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

US = US - Version, DA = deutsche Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, DU = dt. Untertitel, EV = Engl. Version, \* = bei Drucklegung nicht erschienen

### Importspiele

**IBM CD-ROM**  
1830 US 89.00  
**Age of Rifles US** 109.00  
Edition 1861 - 1865 Master Player  
America (d. bekannte Spiel) Empirie mit  
besserer Graphik u. neuen Szenarios  
u. Strategiebuch) US 109.00  
Arena Deluxe US 106.00  
Blood Bowl US 49.00  
**Brigand Ardenne Deluxe**  
Version des ersten Battleground-  
Spiels: verbesserte Grafik, neue  
Game-Engine, Modemfunktion, spielbar  
über e-Mail u. v. m.) US 89.00  
Battleground Waterloo US 109.00  
Battleground Shiloh US 99.00  
ClanDestiny US 109.00  
Close Combat US 99.00  
Cyberdillo US 89.00  
Daggerfall US 109.00  
Dragonheart US 69.00  
Elk Moon Murder US 89.00  
Harpoon II Deluxe US (enthält 2 neue  
Battlesets u. Editor) 99.00  
Pacific Theatre of Operations US 99.00  
Knights of Xenith US 99.00  
Lost Treasures of Intocom US 99.00  
Mechwarrior II: Mercenaries US 89.00  
New Horizons US 89.00  
**Offensive US** 109.00  
Operatron Crusader US 109.00  
Panic! 99.00  
**Pandora Direct US** 109.00  
**Power Dolls (Megatech) US** 89.00  
Pierce of Persia Collection US 59.00  
Romance of the three Kingdoms IV  
(von KOEIII) US 69.00  
**Silent Hunter Missions US** 49.00  
**Spacewar Ho IV US** 89.00  
Stairgrad US 109.00  
Steel Panthers Szenarios US 99.00  
**Steel Panthers II US** 109.00  
Syndicate Wars US 109.00  
Total Mania US 99.00  
**Warwind US** 109.00  
Wizardry Gold US (WIN 95) 89.00  
**Wizardry Nemesis US** 109.00  
**Wooden Ships/Normal Men US** 99.00

### Electronic Arts Doppelpacks (EV):

Wing Comm. II/III/Delta 39.00  
Space Hulk/Strike Shock 39.00  
Theme Park/Strike Commander 39.00

### Knüllersammlungen

**20 Wargame Classics**  
20 Strategiespiele von SSI, SSG und  
Impressions American Civil War I - III,  
Gold o. t. Americas, Battlerefion, Reach  
I, t. Stars, Warlords, Conquest of Japan,  
D-Day, When Two Worlds War,  
Battles of Napoleon, Sword of Aragon,  
Wargame Construction Set II, Global  
Domination, Carner Strike, Pacific War,  
War in Russia, Clash of Steel, Conflict  
Corea, Conflict Middle East, Burning  
Steel III, Western Front, US-Version,  
CD-ROM, nur 99.00

### Games Gold 3

Sammlung mit 40 (MEZIG!) Top-  
Spielen unter anderem Battle Isle,  
Anstoß, Alone in the Dark I & II, DSA I  
& II, Larry 6, MIG 29, Whale's Voyage  
& II, Shadowlands, Ishar I - III,  
Supremacy, Football Manager 3,  
Prototype, Rudenzirkel, Der Clou,  
Flight Simulator Tool Kit, Eight Ball  
Deluxe u. v. m. 49.00

### Acas Collection

Aces over Europe, Aces of the Pacific,  
Great Britain, Aviation Pioneers 69.00  
**Might & Magic Trilogy**  
Die Teile III - V der Fantasy saga von  
New World CD, US-Vers. 59.00  
**Ultragamegoldbox**  
9 AD&D-Spiele Curse of the Azure  
Swords, Pool of Radiance, Secret of the  
Silverblades, Champions, Dark Queen,  
u. Death Knight, Puzzle Gateway to  
the Treasures of the Savage Frontier,  
Pools of Darkness, US-Version, CD-  
ROM nur 109.00

### Ultragame-Cluebookpack

Alle Cluebooks zur Ultragamegoldbox  
Nachdrucke der SSI-Originals, zusam-  
men DM 119.00

### AD&D Masterpiece Collection

Dark Sun, Dark Sun II, Ravenloft,  
Ravenloft II, Al' Duadim und  
Menzobranz US-Version, nur auf  
CD-ROM 89.00

### Treasure Pack Great Naval

Great Naval Battles III & IV US Version  
**Big 16 Pack** DM 119.00

### Alien Logic, Mergeace Metal Armies

Commander Blood, Ultimate Domain,  
Crystal Calibur, Pinball, JetFighter II,  
Tony Landry Strategy Football, Casino  
Master Multimedia, DiGeneration,  
Dragon Logic, Legions, Savage Warriors,  
Puzzle Time, Puzzle Fever, Psychotron  
US-Version, CD-ROM 99.00

### Mega Trip Pack

USS Ticonderoga, Thunderscape,  
Cyclemania 59.00

### Made in Germany

Anstoß, DSA II, Battle Isle, Mit ge-  
richteter Anleitungsbücherei! 29.00

### Mill High Club

Wing Commander, Wing Commander  
Academy F14 Tomcat, Megafortress  
MIG 29, Jetfighter II, ATAC, Heroes of  
the 35th, US CD-ROM 59.00

### Ishar Trilogy

Alle drei Teile der Fantasy-Sage auf  
CD-ROM, DT, Anleitung 49.00

### Eye of the Beholder Trilogy

Alle drei Teile der sagenumwobenen  
Fantasyserie von SSI auf CD-ROM/  
US-Version 59.00

### War at Sea Collection

Sammlung mit Lost Admiral, Grandest  
Fleet und World War II South Pacific  
CD-ROM, Dt. Anleitung 59.00

### Carriers at War Collection

Carrier at War I, II und Construction  
Set auf CD-ROM/US-Vers 59.00

### Perfect General II Collection

Perfect General II mit Szenarioeditor  
auf CD-ROM, US Vers 79.00

### V for Victory Collection

Alle vier Teile des Strategieklassikers  
von Three Sixty auf CD-ROM, US-Ver-  
sion 79.00  
**Award Winners**  
Gesuchte, einzeln nicht mehr erhältli-  
che Klassiker: Lemmings, Civilization,  
Elite II, CD-ROM, DA 29.00  
**Combat Classics III**  
Strategiensammlung - History Line,  
Campaign, Gunship 2000, CD 39.00

### Das Schwarze Auge

Die Schicksalsklinge CD-ROM 29.95  
Schicksalsklinge Audio-CD 24.95  
Schicksalsklinge Lösung 24.80  
Schicksalsklinge T-Shirt XL 29.80  
Sternenschweif Diskette 15.00  
Sternenschweif CD-ROM 29.95  
Sternenschweif Audio-CD 24.95  
Sternenschweif Lösung 24.80  
Sternenschweif T-Shirt XL 29.80  
**Schatten über Riva\*** 39.00  
Schatten über Riva Lösung\* 24.80  
Schatten über Riva Audio-CD\* 24.95  
Schatten über Riva T-Shirt\* 29.80  
**DSA-Tools Deluxe: DIE Spielertafelhilfe**  
für Das Schwarze Auge, Charakter-  
generierung, Stufenanstieg, umfangrei-  
che Bibliothek an aventurischer Ausrü-  
stung und vieles mehr. Auf dem neue-  
sten Regelstand. 79.95  
**DSA-Tools Update: Gegen Einsatz**  
für das ältere DSA-Tools Original-  
diskette (V1.01-02) erhalten Sie ein  
Update auf DSA-Tools Deluxe I. DM  
29.95 + Porto.

### Campaign Cartographer

**Campaign Cartographer: Universelle**  
Spieltafelhilfe für alle Rollenspiel-  
systeme. CAD-System zum Erstellen  
wunderschöner Fantasy-Landkarten.  
Druckoption umfangreiches Handbuch  
(auch in Farbe), Diskette, Engl. Versi-  
on 119.00

### Dungeon Designer

Zusätzlich zu:  
Campaign Cartographer für die Erstel-  
lung von Verliesen Gebäuden und  
Höhlsystemen, EV, Disk 49.00

### Campaign Cartographer Fonts I

Zusätzliche Schriften und Zeichensätze  
für den Campaign Cartographer, Eng-  
lisch, Diskette 29.00

### City Designer

Zusätzlich zu:  
Campaign Cartographer zum Zeichnen  
v. Stadtplänen, Disk, EV 79.00

### CC-Perspectives

Zusätzlich zu:  
Campaign Cartographer zum Erstellen  
perspektivischer 3D-Gebäudepläne  
Diskette, EV 79.00

### CC-Pro: Neue Befehle und Features

für den Campaign Cartographer, die die  
Arbeit mit dem Programm einfacher,  
komfortabler gestalten. Enthält  
1942 Pacific Air War DA 59.00  
Dungeons und Städte, Disk, EV 99.00

### AD & D Core Rules

Endlich ist sie da: die umfassende  
AD&D - Regelsammlung auf CD-ROM!  
Umfasst das Player's Handbook, den  
Dungeon Master's Guide, Monstrous  
Manual, Tome, Tome of Magic  
Arms/Equipment Guide, Charakter-  
schaffung mit allem drum und dran.  
DM-Toolkit mit Malprogramm zum Er-  
stellen von Karten im AD&D Stil, Hand-  
out-Generator, Schatz-Generator, Mon-  
ster-, NPC- und Begegnungs-Genera-  
tor, Druckoption, natürlich auch in Far-  
be! US-Version, CD-ROM für Windows  
3.1/WIN95, 99.00

### SSI-Klassiker!!!

Alle SSI-Strategiespiele neu aufgelegt  
von der Firma Novastar Games. Leider  
nicht im Karton sondern in einer Pla-  
stiktülle, dafür aber ungemein preis-  
günstig! US-Versionen auf 3.5"  
Diskette. Bei Drucklegung waren fol-  
gende Titel lieferbar:  
B 24 29.00  
Conflict Middle East 29.00  
Meech Brigade 29.00  
President Elect 29.00  
Rebel Charge at Chockmauga 29.00  
Red Lightning 29.00  
Second Front 29.00  
Sons of Liberty 29.00  
Star Command 29.00  
Stark Crusade 29.00  
Sword of Aragon 29.00  
Typhoon of Steel 29.00  
Warship 29.00  
Waterloo 29.00  
Western Front 29.00

### Dokumentationen

Brandneu bei uns: Die neue Doku-  
Suite auf CD-ROM von Figworter. Jede  
CD enthält viele Videos und eine  
Zahl von Bildern. Sehr fundiert recher-  
chiert, bietet die Serie eine gute Infor-  
mationsquelle zu den verschiedensten  
Themen, in englischer Sprache.  
World War I EV 59.00  
World War II EV 59.00  
War in the Pacific EV 59.00  
History of Medicine EV 59.00  
The Space Race EV 59.00  
The Unexplained (UFDs, Stonehenge  
und andere Phänomene) EV 59.00

### Preiskiller...

... solange der Vorrat reicht!

**IBM DISKETTE**  
Clash of Steel US 39.00  
Carrier Strike US 39.00  
Gateway II: Homeworld US 29.00  
**IBM CD-ROM**  
11th Hour DV 39.00  
1944-Across the Rhine DA 59.00  
1942 Pacific Air War DA 59.00  
Albion DV 49.00

Alien Logic DA 39.00  
Asasche Longbow US 59.00  
Bat 2, Koshan Conspiracy 29.00  
Battle Stations DA 29.00  
Battles in Time 29.00  
Bundelsiga Mangaer Prof. DV 29.00  
Burning Steel II EV 29.00  
Commander Blood 29.00  
Conquered Kingdoms US 29.00  
Dark Star II DA 39.00  
Dawn Patrol DA 29.00  
The Dip DA 59.00  
Disciples of Steel US 39.00  
Dominus US 39.00  
Dune II DV 49.00  
Dungon Master II DV 39.00  
Emin Siegel II DV 79.00  
Eishockey Manager DV 29.00  
Empire II US 29.00  
Fast Attack 79.00  
Flight Unlimited 79.00  
Frankenstein 29.00  
Gabriel Knight II DA 79.00  
Grandest Fleet DA 49.00  
Hammer of the Gods DV 29.00  
Die Hohlenwiesstaga 29.00  
In the first Degree 59.00  
Iron Assault US 49.00  
Jungle Strike 29.00  
King's Quest VII DV 49.00  
Little Big Adventure DV 29.00  
Mechwarrior II Special Ed. DV 65.00  
Megatraveller I DA 39.00  
Might & Magic Trilogy DV 59.00  
Monty Python DV 49.00  
NBA Jam 39.00  
No World/Driver US 39.00  
Novastar 39.00  
PGA-Tour Golf 96 DA 29.00  
Pizza Connection DV 29.00  
Planet's Edge DA 19.00  
Prisoner of Ice DV 49.00  
Pure Wargame US 29.00  
Ravenloft II DA 39.00  
Renegade DA 29.00  
Secret Weapons o. Lt. Luftw. US 29.00  
Shadow of the Comet DV 39.00  
Shivers US 49.00  
Shivers DA 79.00  
Silent Hunter DV 69.00  
Silent Steel 59.00  
Space Quest VI DV 49.00  
Star Trek Final Unity DV 59.00  
Stonekeep DV 49.00  
Tank Commander DA 39.00  
TeamArch DV 49.00  
TFX 29.00  
Theme Park DV 49.00  
The Top Gun 49.00  
Transport Tycoon DV 49.00  
Ultima VII 1 & 2 DA 39.00  
Ultima Underworld I & II DA 39.00  
Universe DA 39.00  
Viel of Darkness DV 49.00  
Voligas DV 49.00  
Warcraft I DA 49.00  
Whales Voyage II DV 29.00  
Wing Commander III DV 49.00  
Wings of Glory DV 39.00  
Wolfpack DA 39.00  
World War II: South Pacific US 29.00

... und vieles mehr! Gratiskataloge Computerspiele & Abenteuerspiele gleich mitbestellen!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 10.00), Vorauscheck (+ DM 8.00) oder Einzugsermächtigung (+ DM 8.00), Ausland gegen Vorkasse (+ DM 30.00)

Natürlich halten auch unsere Fantastic Shops das reichhaltigs Spieleangebot für Sie bereit:

Fantastic Shop Düsseldorf - Graf-Adolf-Str. 41 ---- Fantastic Shop Köln - Habsburgerring 18-20 (Rudolfpl.)

# POWER DATA

Die Sensation ist perfekt! Nach fast einem Jahr eroberte Oldie Command & Conquer die Führung der Lesercharts zurück. Der nächste Spitzenreiter scheint bereits festzustehen: wer außer C&C 2 könnte es sonst sein?

## Redaktionscharts

Platz	Name
1.	(-) Tomb Raider
2.	(2.) Toonstruck
3.	(1.) Deadly Games
4.	(5.) Command & Conquer 2
5.	(6.) Privateer 2
6.	(-) Wages of War
7.	(-) indiziert (Id Software)
8.	(-) M.A.X.
9.	(-) Larry 7
10.	(-) War Wind
(9.)	NHL Hockey 97



## Verkaufscharts

Platz	Name
1.	(2.) Grand Prix 2
2.	(-) Bundesliga Manager 97
3.	(3.) Die Siedler II
4.	(2.) Z
5.	(-) Baphomets Fluch
6.	(4.) Command & Conquer
7.	(5.) Civilization 2
8.	(-) Rally Racing 97
9.	(9.) Need for Speed SE
10.	(8.) Zork Nemesis

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: Oktober '96

Die fünf von unserer Glücksfée gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

### PC-Fun

Schillerstr. 22, 80336 München  
Tel.: 089/591269

### Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 1/97 sind:

- Timo Kuczniars, Peine  
SYNDICATE WARS
- Michael Holzinger, Leipzig  
BUNDESLIGA MANAGER 97
- Florian Berthold, Goldach  
CRUSADER - NO REGRET
- Sebastian Kiefer, Rehlingen  
LINKS LS
- Moritz Schuster, Herne  
CREATURES

**PC FUN**

## Top 30 Leserwahl

Platz	Name
1.	(4.) Command & Conquer
2.	(2.) Warcraft II
3.	(1.) Z
4.	(5.) Grand Prix 2
5.	(3.) indiziert (Id Software)
6.	(6.) Die Siedler II
7.	NEU Bundesliga Manager 97
8.	NEU Bleifuss 2
9.	(9.) Civilization II
10.	(7.) indiziert (3D Realms)
11.	(8.) FIFA 97
12.	NEU NHL 97
13.	(10.) Wing Commander IV
14.	NEU Deadly Games
15.	(12.) Time Commando
16.	(14.) Worms
17.	(16.) Need for Speed (SE)
18.	NEU Baphomets Fluch
19.	(11.) Jagged Alliance
20.	NEU Schleif ahr
21.	NEU MW 2: Mercenaries
22.	(15.) TFX: EF 2000
23.	(19.) Bleifuss
24.	(20.) Mechwarrior 2
25.	(17.) Gene Wars
26.	(18.) AH-64D Longbow
27.	NEU Syndicate Wars
28.	(26.) Das Schwarze Auge 2
29.	NEU Rallye Racing 97
30.	(21.) F1 Manager 96

## GLÜCKWUNSCH!

Käufern eines Microprose-Produktes winkt in jeder Ausgabe die Chance, noch einen zweiten Top-Titel aus dem Hause des Simulationsspezialisten umsonst hinterhergereicht zu bekommen. Was ihr dazu tun müßt?

Schickt einfach die sorgfältig ausgefüllte Registrierkarte eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück zu Microprose, und mit etwas Fortune gehört ihr zu den fünf Glücklichen pro Monat, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen.

Die fünf Gewinner im November sind:

Wili Fischer, Recklinghausen

Uwe Vollmann, Iserlohn

Tim Coulon, München

Stefan Büchler, Winterbach

Roland Schedler, Neusalza

**MICROPROSE**  
seriously fun software





# Führende Spieler empfehlen:



WAR WIND, das Echtzeit-Strategie-Spiel von Mindscape. Läßt alle bisher dagewesenen Helden wie Hänsel und Gretel im Märchenwald herumirren. Vier einzigartige, nichtmenschliche Rassen kämpfen in einer Welt der Gewalt und Unterdrückung. Einer Welt, wo die Starken die Schwachen fressen. Und nur die Stärksten überleben.

Führe die Schwächsten gegen die Übermacht, wenn Du Mut und strategisches Geschick beweisen willst. Schlage Dich mit wenigen verstreuten Kämpfern durch. Rüste sie aus. Bilde sie aus. Dränge den Feind zurück. Plündere Dich von Stadt zu Stadt. Steigere Dich von Schlacht zu Schlacht. Kämpfe, wenn Du den Feind zermürben willst. Wenn es sein muß, rede mit ihm. Täusche ihn. Tu alles, um weiterzukommen, denn es gibt kein Zurück. Du mußt es schaffen. Es liegt an Dir, ob wieder Freiheit anstelle von Unterdrückung tritt.

WAR WIND  
Win '95 CD-ROM

Website:  
[www.ssionline.com](http://www.ssionline.com)



MINDSCAPE®

an: *Joh, Wdo*  
 Abt: *DTT*  
 Persönlich / Vertraulich  
 von *[Signature]*

# Steckbrief

...damit Ihr Eure Pappenheimer besser einschätzen könnt - vor allem unsere persönlichen Spiele-Vorlieben.

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
 <p>Hartmut Ulrich Rennspiele, Simulatoren</p>	<p>MDK - weil sich mehr und mehr bestätigt, daß wir mit unserem Vertrauen in David Perrys Truppe mal wieder ziemlich richtig lagen.</p>	<p>Tomb Raider, weil ich höchstens drei Minuten Laras Felswand-Klettereien zusehen muß, um optimal für echtes Training motiviert zu sein.</p>	<p>Down in the Dumps, weil ich selten so viel Wind um ein Spiel erlebt habe, das letztendlich so unreif im Laden stand. Schade - sah so gut aus.</p>	<p>...sind mir alle dringenden Entwickler-Appelle in Richtung 3D so egal, weil mein neues Spielzeug ein ultraschneller Power Mac ist.</p>
 <p>Frank Heukemes Strategie, RPG, Adventure</p>	<p>Ultima IX, weil nur ein inspirierter Geist wie Richard Garriott ein solches Maß an Epik und Perfektion in seine Spiele einbringen kann.</p>	<p>Wages Of War, weil mir die Missionen in einem Strategiespiel gar nicht lange genug dauern können.</p>	<p>Alien Trilogy, weil eine so vielversprechende Lizenz mit der x-ten 3D-Action-Engine zum Mittelmaß verkommt.</p>	<p>...sind mir 3D-Grafikkarten ziemlich schnuppe. Für wirklich gute Spiele sollten Attribute wie "schnell" oder "schön" nettes Beiwerk bleiben.</p>
 <p>Knut Gollert Simulationen, CD-Design</p>	<p>Lands of Lore 2, weil ich mir endlich mal wieder mit einem vernünftigen Rollenspiel die Nächte um die Ohren schlagen will.</p>	<p>Discworld 2, weil Pratchett fast so gute Ideen wie Douglas Adams hat und es kein zeitgemäßes "Per Anhalter d. d. Galaxis"-Spiel gibt.</p>	<p>Nemesis, weil nur "Wizardry" drauf steht und nicht drin ist. Trotz "Jagged Alliance"-Sprecher keine Sir-Tech-Glanzeistung.</p>	<p>...ein dringender Aufruf an alle Programmierer: Bitte verschwendet keine Zeit mit 3Dfx-Unterstützung: Ich hab nämlich eine Virge (grr)!</p>
 <p>Michael Galuschka Geschicklichkeit, Sport</p>	<p>Mad TV 2, weil der Vorgänger immerhin die einzige Wirtschaftssimulation aus deutschen Landen war, die mich jemals überzeugte.</p>	<p>Tomb Raider, weil ich heilfroh bin, daß endlich jemand eine hervorragende 3D-Engine nicht nur zum Monsterplatten benutzt.</p>	<p>Hyperblade, weil ich mit Zweimann-teams, die in untexturierten Rieseneiern rumrollen, nix anfangen kann.</p>	<p>...möchte ich nochmals einen dringenden Aufruf an alle Programmierer loswerden: Bitte unterstützt endlich die 3Dfx-Karten mit adäquaten Spielen!</p>
 <p>Ulrich Smid Rollenspiele, Adventures</p>	<p>Ultima IX, weil ich bei Franks Erzählungen vom Origin-Besuch das Wasser im Mund zusammenließ.</p>	<p>Tomb Raider, weil es aufzeigt, wie man Plattformsimulationen nach "Prince of Persia"-Machart in eine dreidimensionale Umgebung stecken kann.</p>	<p>Nemesis, weil ich diese obskuren Rollenspieler/Adventure-Gewächse mit steriler Rendergrafik nicht mehr sehen kann.</p>	<p>...geht mein dringender Aufruf an Microsoft: Bitte optimiert Direct3D, damit ALLE Karten (inkl. meiner Mystique) vom Boom profitieren können.</p>
 <p>Peter Steinlechner Wirtschaftsim., Action</p>	<p>Starfleet Academy, weil ich schon immer der Meinung war, eigentlich ein viel besserer Captain als Kirk zu sein.</p>	<p>Larry 7, weil Mr. Laffer die einzige "seriöse" Computer-spielfigur mit Geschlechtsleben überhaupt ist.</p>	<p>Alien Trilogy, weil die arme Ellen Ripley ein wesentlich besseres Spiel verdient hätte und ich für die 100 Mark lieber zehnmal in "Alien 4" gehe.</p>	<p>...sind mir alle Grafikkarten egal und ich appelliere inständig an Microsoft, endlich den Treiber für meine Logi-Maus schneller zu machen.</p>
 <p>Sascha Gliss Action, Adventure, Flight-Sims</p>	<p>Flying Corps, weil mich die WWI-Fliegererei seit jeher fasziniert und ich gespannt bin, ob Rowan aus der "Dawn Patrol"-Pleite gelernt hat.</p>	<p>Larry 7, weil ich mich für den erhofften frischen Wind fürs Adventure-Genre sich als lauer Pups inklusive derber Fäkalsprache entpuppte.</p>	<p>Down in the Dumps, weil der erhoffte frische Wind fürs Adventure-Genre sich als lauer Pups inklusive derber Fäkalsprache entpuppte.</p>	<p>...hoffe ich, daß die Leser mir meinen Augsburger Faux Pas verzeihen und gelobe für die Zukunft feierliche Besserung. ...endlich daheim!</p>



# DAS HEXAGON-KARTELL



COMPACT  
disc PC  
CD-ROM

**2004. WELTWEIT KONTROLLIERT EIN KONKLOMERAT AUS SECHS KRIMINELLEN VERBÄNDEN DAS ORGANISIERTE VERBRECHEN. ALS PILOT EINER INTERNATIONALE ZUSAMMENGESETZTEN HUBSCHRAUBER-ELITEEINHEIT HABEN SIE DEN AUFTRAG, DAS SOGENANNTHE HEXAGON-KARTELL ZU ZERSCHLACEN. EIN HIMMELFAHRTS-KOMMANDO, DAS ALLEN PILOTEN DER SCHNELLEN EINGREIFTRUPPE ENTSCHLUSSFREUDIGKEIT, FLEXIBILITÄT UND EXZELLENTHE FLUCKENNTNISSE ABVERLANCT.**

• TEXTUREMAPPING UND SCHATTENROUTINEN FÜR DETAILGETREUE DARSTELLUNG VON LANDSCHAFTEN, HELIKOPTERN, WAFFEN UND OBJEKTEN.

• INDIVIDUELLE, LERNFÄHICHE CECNER

• SIEBEN VERSCHIEDENE SZENARIEN MIT 70 MISSIONEN.

• UNTERSTÜTZUNG ALLER GÄNCICEN JOYSTICKS UND VR-HELMHE.

• VCA, SYCA UND CENERAL MIDI UNTERSTÜTZUNG

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794



© 1996 Ascaron (UK) Ltd. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT



# GEWINNT MIT MDK

Innerhalb unserer großen MDK-Aktion präsentieren wir euch diesen Monat einen Gemeinschaftswettbewerb mit Distributor Acclaim.

## 1. Preis:

Ein Tandem-Fallschirmsprung für zwei Personen im Wert von 1000 Mark inkl. Anreise  
ODER Ein PC-Spielepaket im gleichen Wert mit insgesamt 15 verschiedenen Spielen von Acclaim und seinen Vertragspartnern Pulse, Interplay usw.

## 2.-20. Preis:

Jeweils ein von der Shiny-Crew handsigniertes Sonderdruck-Poster, das nicht über den Handel erhältlich ist. Eine echte Rarität für Sammler!

**ACHTUNG:** Der Fallschirmsprung kann nur stattfinden, wenn das Gewinnerpärchen mindestens 18 Jahre alt ist und erfolgt auf eigene Verantwortung. Teilnehmer, die aus gesundheitlichen oder sonstigen Gründen nicht springen können oder möchten, sollten sich demnach für das Softwarepaket entscheiden.

Wer gewinnt, hängt diesmal nicht vom Los des Schicksals, sondern von eurem eigenen Einfallsreichtum ab. Die Preisfrage lautet:

**Wofür steht für dich persönlich die Abkürzung "MDK"?**

Wir suchen nicht nach der offiziell von Shiny angegebenen Variante, sondern nach der originellsten und witzigsten Einsendung. (Z. B.; Mein Dackel Karl)

Die Postkarte mit eurer Idee schickt ihr bitte bis **20. Januar 1997** an:

MagnaMedia Verlag AG  
Redaktion Freizeit-Spiele  
Schwanenweg 10  
Postfach 1384  
80531 Haar b. München

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeitern von MagnaMedia oder Acclaim ist die Teilnahme untersagt. Die Preise können nicht ausbezahlt werden.





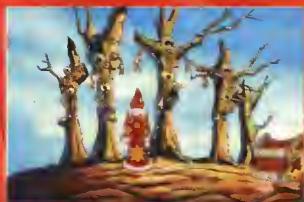
DAS PROBLEM BEI  
PAUSCHALREISEN IST, ...



DASS DIE DORTIGEN BASARE  
VERWIRREND -



DIE ÖFFENTLICHEN  
VERKEHRSMITTEL PRIMITIV  
SIND -



UND DIE EINHEIMISCHEN  
NUR 'RUMHÄNGEN.



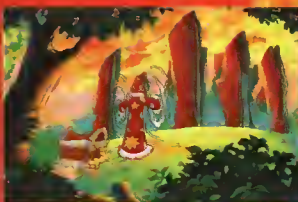
VON DEN COCKTAILS  
BEKOMMT MAN  
KOPFSCHMERZEN,



UND DAS ESSEN IST  
SCHLECHT.



DANN TRIFFST DU EINE  
HEISSE BRAUT,



DU LÄSST DEINE MAGIE  
SPIELEN,



UND DIE SACHE SIEHT  
VIELVERSPECHEND AUS.



BIS IHR VATER AUFTAUCHT,



MIT EINEM ALTEN FREUND !



Erhältlich komplett auf Deutsch  
für Windows 95 und MS-DOS

“Ausgezeichnete Grafik ... hochwertige Synchronisation ... Referenzklasse-Puzzles ...  
da können sich viele Adventures eine Scheibe davon abschneiden.”

PC Games 12/96, 83 % Gesamtwertung

PC  
CD  
ROM

# DISCWORLD® II

VERMUTLICH VERMISST...!?

<http://www.psygnosis.com>

Lesen Sie die Scheibenwelt-Bücher aus dem Goldmann-Verlag "Rollende Steine" von Terry Pratchett jetzt im Buchhandel.

Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Ltd. © 1996 Perfect Entertainment Ltd.

Any and all original and/or distinctive characters, features likenesses and elements appearing in the Discworld series on which this product is based are trademarks and © Terry and Lynne Pratchett.  
"Discworld" is a trademark registered by Terry David John Pratchett.



PERFECT



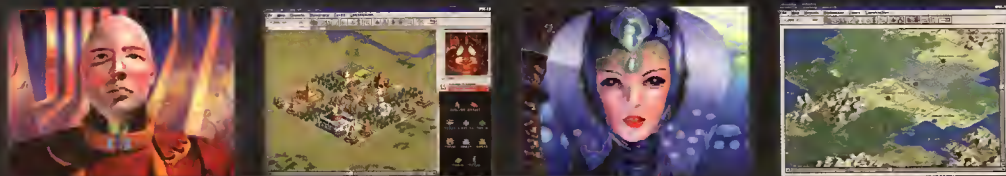
# DEADLOCK

PLANETARY CONQUEST



# Ein Planet. Eine Chance. Erobern Sie ihn – bevor es die anderen tun!

Im unbarmherzigen Kampf um die Vorherrschaft auf einem kostbaren Planeten stehen sieben Völker einander mit verzweifelter Entschlossenheit gegenüber. Das Überleben ihrer Rassen steht auf dem Spiel, daher kennen sie alle nur ein Ziel: Diesen Planeten für sich zu gewinnen, koste es, was es wolle.



- Deadlock kombiniert in großartiger Manier das Beste zweier höchst populärer Spielgenres: Die klassische Idee von der Eroberung eines Imperiums mit einer brillanten Wirtschaftssimulation.
- 5 verschiedene Spielmodi für bis zu 7 Spieler: Allein gegen den Computer, 2 Spieler über serielles Kabel, 2 Spieler über Modem, 7 Spieler über LAN-Netzwerk oder 7 Spieler über Internet.
- Führen Sie Ihre Kolonie durch wirtschaftliche und kulturelle Entwicklung zum Sieg oder schalten Sie die Gegner mittels atemberaubender futuristischer Kriegsführung aus.
- Unglaublich realistische, perfekt synchronisierte Aliens.
- Englische Version (mit Umtauschmöglichkeit) ab sofort erhältlich. Deutsche Version folgt im Dezember.

## Jetzt erhältlich!!

„Tja, jetzt ist mein heimlicher Favorit ... doch entthront worden. Accolades Planetenkampf motiviert nicht nur für Stunden (oder eher Tage), selbst nach verlorenen Spielen ist der Frustrfaktor erfreulich niedrig.“ Power Play 11/96

„Deadlock könnte das werden, was ... nie war ...: eine exzellente Umsetzung des Civilization-Konzepts im Weltraum – edel gestylt, angenehm zu bedienen, lange motivierend und hinreichend intelligent im Gegnerverhalten.“ PC Games 10/96

ACCOLADE



WARNER INTERACTIVE

<http://www.accolade.com>

PC CD ROM

Deadlock ist ein Produkt von Warner Interactive. © 1996, Accolade, Inc. Published and distributed under exclusive licence from Accolade, Inc. by Warner Interactive. A Time Warner Company.

# FIRA

## und Jeff Briggs' Karriere

**PC-Legende Sid Meier kehrt Microprose den Rücken und schafft sich mit Firaxis eine Oase für Kreative.**



Brenda Gameau

Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.



Noch heute ein Garant für andauernden Spielspaß: "Pirates!"

**PP: Für drei Leute mit eurem Background gäbe es bestimmt schlechtere Schachzüge, als zusammen ein Unternehmen zu gründen. Wie genau ist das Ganze vonstatten gegangen? Ihr habt doch wohl nicht alle eines schönen Tages bei Microprose gekündigt und gesagt: "Hey laßt uns gemeinsam eine Firma aufmachen!"**

**Jeff Briggs:** Ich fühlte, daß ich in all den Jahren bei Microprose viel gelernt und geleistet habe. Ich war an einem Punkt meiner Karriere, an dem ich etwas völlig neues und anderes ausprobieren wollte. Da sich damals bei Microprose (MP) und in der gesamten Industrie einiges veränderte, schien mir der Zeitpunkt gerade recht, eine kleine, spezialisierte Unternehmung zu gründen, die coole Spiele produziert.

**Sid:** Viele Leute haben immer wieder gefragt: "Wann werdet ihr Microprose verlassen?". Ich schätze, diese Frage hatte immer zwei Aspekte, nämlich: "Warum haben wir MP gerade zu diesem Zeitpunkt verlassen?" und "Warum nicht schon früher?". Wir waren alle gerade im Begriff, diverse Projekte für MP abzuschließen: Brian war fertig mit "Civ II" und ich näherte mich dem Ende des "Magic"-Projekts. Der Zeitpunkt war also günstig: Wir alle hatten erfolgreiche Produkte abgeliefert und kamen alle zur selben Zeit zu der Erkenntnis, daß es nun soweit sei, unser eigenes Ding durchzuführen.

**PP: Wie nahm MP die Entscheidung auf?**

**Sid:** Ich glaube, jeder reagierte anders auf unseren Entschluß; Es gab viele Leute, die mit uns zusammenarbeiten wollten, und das tun nun auch einige. Viele der jüngeren Leute bei MP, sahen den Weggang der "alten Säcke" bestimmt als Gelegenheit, sich zu profilieren und durch gute Produkte zu glänzen.

**PP: Sid, viele deiner Fans haben nach deinem Weggang bei MP schon befürchtet, du würdest die Spieleindustrie komplett verlassen. Dann bist du bei Firaxis eingestiegen... Was genau sind deine Pläne?**

**Sid:** Wir betrachten das Ganze als Chance, das zu tun, was wir gern tun und wofür wir bekannt sind. Es ist nicht so, daß die Projekte, die uns vorschweben bei MP nicht durchführbar oder gar unerwünscht gewesen wären: Unser Weggang dient einfach dazu, eine Umgebung zu schaffen, in der wir uns kreativen Aspekten widmen können und dabei genau das tun, was uns Spaß macht. Strategiespiele und Simulationen sind die Produkte, die wir kennen und durch die wir bekannt geworden sind, und obwohl wir viele neue Ideen verwirklichen, wird sich an unserem Stil nichts ändern.

**PP: Existiert zwischen euch und MP eine Anti-Wettbewerbs-Klausel, die verbietet, Spiele wie "Civ" zu produzieren?**

**Sid:** Solch ein Abkommen gibt es nicht.



# XIS Sid Meiers nach Microprose

**PP: Gut zu hören. Jeff, wie bist du zu der ganzen Sache gekommen? Wie ist Dein Werdegang?**

Jeff: Eigentlich bin ich Komponist, ich habe einen Dokortitel in Musik-Wissenschaften. Nach der Schule habe ich für eine Brettspielfirma gearbeitet. Dann erhielt ich ein Angebot von MP, wo ich neun lang Jahre zunächst als Komponist und später als Spiele-Designer gearbeitet habe. Dann, vor einigen Jahren, wurde ich Leiter für Produktentwicklung (lacht) und arbeitete mit talentierten Leuten an Spielen wie "F117A Stealthfighter", "Colonization" und "Civ II". Dort lernte ich Sid und Brian Reynolds besser kennen und knüpfte Kontakte zur Industrie.

**PP: Wie war das, als ihr alle zusammengekommen seid? Was gehört dazu, um eine Company aus dem Boden zu stampfen?**

Jeff: Das meiste davon habe ich erledigt. Ich war der erste, der MP verließ. Zu dem Zeitpunkt war noch unklar, ob sich irgend jemand mit mir zusammentun würde. Es war riskant, aber ich dachte mir, irgend etwas wirst du schon auf die Beine stellen... Hauptsächlich gehört sehr viel Rennerei und Planung dazu, man muß viel herumtelefonieren. Betriebswirtschaftliches Know-how ist ebenfalls wichtig, aber mir gefällt diese Seite der Unternehmensführung.

**PP: Und die Kohle...?**

Jeff: Als klar wurde, daß ich so etwas in Planung hatte, kamen einige der Partner hinzu und wir begannen erste Diskussionen mit verschiedenen Publishern zu führen.

Sid: Ich glaube da gibt es einen Trend in der

Industrie: Nach den Riesenerfolgen von id-Software mit verschiedenen Produkten geht der Trend jetzt in Richtung kleiner, unabhängiger Entwicklergruppen. Die Publisher sehen nun die Vorteile, die eine Verbindung mit diesen unabhängigen Gruppen bringen. Vor drei oder vier Jahren versuchten die Publisher eigene Imperien von Programmierern anzuhäufen, um so die "Kontrolle" über jedes Detail des Produktes zu haben. Dadurch wurden sie meiner Meinung nach zu schwerfällig und produzierten immer wieder dieselben Spiele in anderer Verpackung. Kleinere Unternehmungen wie id haben bewiesen, daß es hauptsächlich auf Kreativität ankommt – die Publisher beginnen das zu verstehen und suchen nun verstärkt kleine, unabhängige Programmierer-Teams. Diesen Trend wollen wir für uns nutzen.

**PP: Vor kurzem führte ich ein Interview mit Peter Molyneux von Bullfrog, der ja auch letztlich für EA arbeitet. So wie es aussieht, wird er sich ebenfalls selbständig machen, glaubst du, daß auch ihr solche Freiheiten eingeräumt bekommen werdet um "das zu tun, was ihr am besten könnt"?**

Jeff: Nun ja, Bullfrog gehört zu 100 % EA, Firaxis nicht. Einer der Gründe, warum wir die Firma aufgemacht haben, war, weil wir unsere Eigenständigkeit gegenüber dem Publisher



**Auf Kaperfahrt in den West-Indies. Pirates Gold (1993) präsentiert sich in SVGA.**

**Die prall gefüllte Schatzhöhle: Da lacht das Freibeuter-Herz**



## SID MEIER



Programmierer, Produzent und Mitbegründer von Microprose. Besitzt eine eingeschworene Fangemeinde auf der ganzen Welt. Erster Hit: "Pirates!" (1983)

## JEFF BRIGGS

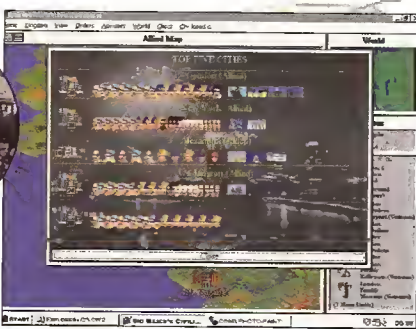


Gründer von Firaxis. Ehemals Projektleiter/Produzent bei Microprose. Zu seinen Referenzen gehören: "F-117A Stealthfighter", "Colonization" und "CIV II"

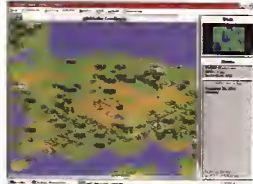
## BILL STEALEY



William "Wild Bill" Stealey, ausgebildeter amerikanischer Kampfpilot und ehemaliger Chef von Microprose, gehört zu den schillerndsten Gestalten der Branche.



**Menü- und Iconflut in "Civilization II". Für viele das Strategiespiel 1996.**



**Civilization II (1996)**



**Civilization II (1996)**



**Civilization II (1996)**

**PP: Ist es als Mitbegründer von MP nicht ein seltsames Gefühl, nicht mehr dazuzugehören?**

**Sid:** Na ja, ich war ja nicht der erste Mitbegründer, der ging...

**PP: Ja, ich weiß. Bill (Bill Stealey) habe ich ja schon interviewt.**

**Sid:** (lacht) Ja, ich bin etwas länger dabei geblieben als er. Ich fühle mich aber gar nicht so, als sei ich "gegangen": Immerhin arbeite ich noch immer mit Leuten meiner Wahl an Produkten, die mir Spaß machen, in derselben Industrie, es ist also eher ein gleitender Übergang. MP hat sich dagegen stark verändert, ich würde fast soweit gehen zu sagen, daß MP sich völlig gewandelt

sicherstellen wollten. Es ist natürlich nicht so, daß Vermarkter an sich "schlecht" wären, es scheint nur manchmal so zu sein, daß die Zwänge, denen Vermarkter nun mal ausgesetzt sind, sich negativ auf die Qualität der Spiele auswirken können.

**PP: Aber EA besitzt doch Anteile an Firaxis?**

**Jeff:** Ihnen gehört ein kleiner Teil, ja.

**PP: Aber immerhin nicht genug, um eure Terminplanung einfach über den Haufen werfen zu dürfen?**

**Jeff:** Richtig.

**PP: Cool. In eurer Firmen-Broschüre steht, daß ihr "eine stressfreie Umgebung für Entwickler schaffen wollt, ohne den Termindruck, dem größere Firmen sehr oft unterliegen". Was genau ist diese Umgebung?**

**Jeff:** Erstens wollen wir, daß die Leute, die hier arbeiten, allesamt Profis sind. Menschen, die sich für Spiele interessieren und denen es deshalb Spaß macht, sich damit zu beschäftigen und die natürlich selber leidenschaftliche Spieler sind. Wir wollen eine Firma schaffen, in der Mitarbeiter für gute Arbeit auch entsprechend entlohnt werden. Wir glauben nämlich, daß glückliche Menschen großartige Spiele produzieren, also werden wir dafür sorgen, daß alle unsere Mitarbeiter glücklich sind.

**PP: Ich glaube Sid, daß sich viele Leute - glücklich oder nicht - fragen werden, ob dies das Ende von Civilization ist, jetzt wo du nicht mehr bei MP bist.**

**Sid:** Ich glaube, daß "Civ" nie wirklich in Gefahr war zu sterben. Es gibt sehr viele Spiele am Markt, die "Civ" verdammt ähnlich sehen: "Civ" nimmt einen großen Teil meines Denkens ein. Es stellt eine bestimmte Spielidee dar, die auch andere Hersteller immer wieder aufgreifen. Ich persönlich mochte es nie, mich auf bestimmte Spieltypen zu beschränken, es wird also kein "Civ" 3, 4, 5, usw. geben, das Civ-Genre aber wird weiterleben.

hat, während ich derselbe geblieben bin. Der ständige Wandel bei MP ist schon legendär. So alle sechs Monate passierte irgendetwas völlig Unerwartetes, also ist die Firaxis-Geschichte nicht außergewöhnlich.

**PP: Wie sah das mit der Firmengründung aus? Warst du ebenso involviert wie Jeff?**

**Sid:** Na ja, diesesmal war das ganze natürlich einfacher als beim ersten Mal: Wir haben unsere Fehler schon damals begangen und aus ihnen gelernt, jetzt machen wir alles richtig! Durch die gestiegene Popularität kleiner Entwicklergruppen, unsere guten Connections zur Industrie und unseren Bekanntheitsgrad war unser Start mit "Firaxis" recht unkompliziert.

**PP: In eurer Broschüre steht, daß ihr keine Auskunft über eure ersten Projekte geben könnt, also muß ich als gute Journalistin natürlich nachfragen: Könnt ihr mir irgendetwas über Eure Pläne verraten?**

**Jeff:** Nein. (lacht)

**Sid:** Wie ich dir schon beim Essen sagte: Das Zauberwort heißt "Kreative Kontinuität" (lacht). Wir wollen Spiele schaffen, die eine klare Verbindung mit unseren vorherigen Projekten haben, sich aber durch neue, innovative Ideen auszeichnen. Wir werden also innovativ-klassische Produkte auf den Markt bringen (lacht).

**PP: Das bedeutet...nichts! Richtig? Nein, nein...just kidding!**

**Jeff:** Soviel können wir sagen: Fans unserer bisherigen Spiele werden unsere künftigen Projekte zwar vertraut vorkommen, aber wir legen gleichzeitig Wert auf neue, innovative Konzepte.

**Sid:** Anfang nächsten Jahres werden wir wahrscheinlich konkretere Aussagen zu unseren Vorhaben machen können. Wir wollen uns jetzt noch nicht durch eigene Statements festlegen. Ich glaube, der größte Fehler, den Firmen in der Produktentwicklung machen können, ist, in einem zu frühen Stadium zu detaillierte Angaben über Spielkonzepte zu veröffentlichen. Dadurch setzt



Nur im Ladenlokal Wese! Softwarehouse - Versandhandel  
 Verkauf zu  
 Versandpreisen !!!  
**Dudelpassage (Direkt in der Innenstadt)**  
 Auf dem Dudel 8 · 46483 Wese!  
 Fax: 0281 - 23493

Software  
 house

telefonische  
**Bestellannahme**  
**0281 - 25922 &**  
**0281 - 24985**

JETZT AUCH IM INTERNET !!!  
 BESUCHEN SIE UNSERE WEBSEITEN

<http://www.softwarehouse.globvill.de>  
 e-Mail: [mailto:softwarehouse@globvill.de](mailto:mailto:softwarehouse@globvill.de)



**Handelverträge  
 "Günstig"**

**TOPSELLER !!!  
 BESTPREISE !!!**

3 Skulls of the Toltecs	DV	79,95	Hardline (Scavenger)	DV	59,95
3D Ultra Pinball 2 Creep Night	DV	69,95	Hind	DV	69,95
Ace Ventura	DV	59,95	Holiday Island	DV	69,95
Afterlife	DA	69,95	Hugo 4 !!!	DV	59,95
AH-64 Longbow	DV	79,95	Interstate 76	EV	x 79,95
AH-64 Longbow Data	DV	49,95	Ironogud	DV	69,95
Alien Incident	DV	49,95	Jagged Alliance - Deadly Games	DV	74,95
Alien Trilogy	DA	84,95	Lands of Lore 2	DV	x 89,95
American Dream	DV	34,95	Larry 7	DV	79,95
Azrael's Tear	DV	69,95	Lemmings Painball	DA	39,95
Bad Mojo	DV	79,95	Lighthouse	DV	89,95
Baphomet's Fluch	DV	74,95	Links LS	DV	89,95
Betrayal at Antara	DV	x 79,95	Madden NFL 97	DA	79,95
Birthright	DV	x 79,95	Martini Racing	DV	29,95
Bleifuss 2	DV	69,95	Master of Orion 2	EV	99,95
Bubble Bobble	DA	69,95	MDK	DV	x 84,95
Bud Tucker in double Trouble	DV	x 39,95	Mechwarrior 2 Expansion Pack	DV	39,95
Bug	DV	49,95	Mechwarrior 2 Limited Edition	DV	59,95
Bundesliga Manager 97	DV	69,95	Mechwarrior 2 Mercenaries	DV	79,95
Chessmaster 5000	DV	69,95	Megarace 2	DV	54,95
Chronicles of the Sword	DV	69,95	Missionforce: Cyberstorm	DV	79,95
Civil War General	DV	79,95	Muppet's Inside	DV	69,95
Civilization 2	DV	79,95	Nascar Racing 2	DV	x 79,95
Cleandysty	DV	x 69,95	Need For Speed Special EDT.	DV	79,95
Comanche 3	DV	x 79,95	Nemesis: The Wizardry Adv.	DV	74,95
Command & Conquer	DV	79,95	NHL Hockey 97	DV	74,95
Command & Conquer DATA	DV	25,95	Normality Inc.	DV	69,95
Command & Conquer Red Alert	DV	x 89,95	Olympic Games	DA	64,95
Conquest of New World	DV	79,95	Olympic Soccer	DA	64,95
Crusader - No Regret	DV	64,95	Oryon Burger	DV	74,95
Cyber Gladiators	DV	x 69,95	Panzer Dragon	DV	x 74,95
Cyberia 2	DV	74,95	Phantasmagoria	DV	79,95
Daggerfall	DV	74,95	Phantasmagoria 2	DV	x 79,95
Das Hexagon-Kartell	DV	x 89,95	Police Quest SWAT	DA	74,95
Das schwarze Auge 3	DV	x 39,95	Privateer 2: The Darkening	DV	x 79,95
Daytona USA	DV	x 74,95	Puppen, Perlen & Pistolen	DV	x 69,95
Deadlock	DA	79,95	Rally Racing 97	DV	69,95
Deathgate	DV	74,95	Rebel Assault 2	DV	79,95
Der Planer 2	DV	69,95	Rendezvous im Weltraum	DV	x 79,95
Der Produzent	DV	74,95	Return Fire	DV	69,95
Descent 2	DA	79,95	Riddle of Master Lu	DV	74,95
Destruction Derby 2	DV	x 74,95	Risiko	DV	x 74,95
Diablo	DV	x 79,95	Roadrash	DV	59,95
Die Akte Pandora	DV	79,95	S.T.Q.R.M.	DV	69,95
Die Fugger 2	DV	49,95	Safe Cracker	DV	79,95
Die Hard Trilogy	DV	x 74,95	Schleichfahrt	DV	69,95
Die Siedler 2	DV	69,95	Sega Rally	DV	x 74,95
Die Siedler 2 - Data	DV	x 29,95	Shattered Steel	DA	69,95
Discworld 2	DV	x 84,95	Sherlock Holmes Rose Tattoo	DV	74,95
Down in the Dumps	DV	x 69,95	Silent Hunter	DV	69,95
Dungeon Keeper	DV	x 74,95	Silent Thunder	DV	79,95
Earth Siege 2	DV	79,95	Sonic CD	DA	49,95
Earthworm Jim 1 & 2	DV	64,95	Super EF2000	DV	x 89,95
Elisabeth I.	DV	69,95	Syndicate Wars	DV	69,95
F22 Lightning 2	EV	79,95	TFX EF 2000 Exklusiv Edt.	DV	79,95
Fable	DV	79,95	The Dig	DV	74,95
Fantasy General	DV	69,95	Tie Fighter	DV	74,95
Fifa Soccer 96	DV	59,95	Time Commando	DV	74,95
Fifa Soccer 97	DV	x 74,95	Tomb Raider	DV	69,95
Flottenmanöver	DV	x 79,95	ToonStruck	DV	74,95
Formel 1	DV	x 74,95	Tunnel B1	DV	x 79,95
G-Name	EV	x 79,95	Urban Runner (Lost in Town)	DV	74,95
Gabriel Knight 2	DV	84,95	Virtua Fighter PC	DA	74,95
Gene Machine	DV	69,95	Warcraft 2 Exklusiv Edt.	DV	79,95
Gene Wars	DV	79,95	Wing Commander 4	DV	69,95
Golden Gate Killer	DV	69,95	Worms & Data Spec. Edt.	DV	69,95
Grand Prix 2	DV	89,95	Z	DV	74,95
Greg Norman UC Golf	DV	49,95	Zork Neme sis	DV	79,95
Große Schlacht Ardennen	DV	69,95			
Große Schlacht Gettysburg	DV	69,95			
Große Schlacht Shiloh	DV	69,95			
Große Schlacht Waterloo	DV	x 69,95			

**ALLE TITEL SIND  
 AUCH ERHÄLTlich BEI:  
 comROM**

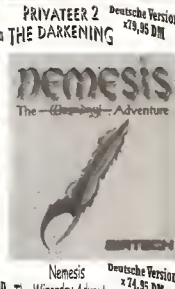
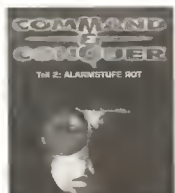
CD-ROM und MultiMedia  
 Mecklenburgstr. 105  
 19053 Schwerin

**Softwarehouse**  
 Sattwarehouse  
 Gasthausstraße 12  
 47533 Kleve

- WIR FÜHREN AUSSERDEM:**
- AMIGA-SOFTWARE
  - SONY PLAYSTATION !!!
  - SEGA SATURN
  - LÖSUNGSBÜCHER
  - PC-HARDWARE
  - JOYSTICKS
  - LERNSOFTWARE

**EINFACH ANRUFEN &  
 NACHFRAGEN  
 WIR BERATEN SIE GERN !!!**

**Highlights !!!**



Down in the Dumps  
 Deutsche Version 69,95 DM

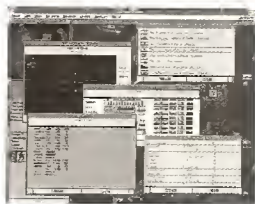
Jagged Alliance  
 Deadly Games  
 Deutsche Version 74,95 DM

Nemesis  
 The Wizardry Adventure  
 Deutsche Version 74,95 DM

**JETZT AUCH GROSSE AUSWAHL  
 AN LERNSOFTWARE BIS 8. KLASSE  
 VORBESTELLUNG  
 EMPFOHLEN !!!**

Versandbedingungen: Vorkasse 6,90DM pro Paket (Euroscheck)  
 Ab 250,-DM Softwarever Portofrei  
 Versandkosten pro Nachnahme 10,50 DM + NN Gebühr  
 Wir berechnen 20,-DM Aufwandspauschale bei annahmeverweigerter Lieferung

x = Spiel war bei Anzeigendruck noch nicht erhältlich  
 DV = komplett deutsch - DA = deutsche Anleitung  
 EV = englische Version - 1.7 = in Vorbereitung  
 Irrtümer vorbehalten, Topseller solange Vorrat reicht



Civnet (1995)



Die Win95-Version des Klassikers glänzte besonders im Multiplayer-Mode



Colonization (1994)...



...eigentlich kein "echtes" Sid Meier-Spiel

man sich selber einen sehr engen Rahmen für die Entwicklung und ist wenig flexibel. Also halten wir Statements zurück, damit wir genau die Spiele entwickeln können, die uns vorschweben. **Jeff:** Richtig! Wir sind eine brandneue Firma und ich bin sehr stolz darauf sagen zu können, daß wir noch niemanden angelogen haben. Da wir auch nicht damit anfangen wollen, reden wir lieber erst dann, wenn wir uns sicher sind. **Sid:** Sicher ist, daß wir nicht irgendwelche multimedialen "Meisterstücke" geplant haben. Unser Hauptaugenmerk gilt Spielbarkeit und Fun. Sowohl Brian als auch ich wollen Spiele pünktlich zu Ende bringen. Aher da wir noch nicht wissen, wann unsere Spiele tatsächlich im Laden sein werden, heißt es zunächst "no comment...". **PP:** Dann sagt mir doch, in welchem Stadium sich die Firma gerade befindet...

**Jeff:** Wir sind noch eine kleine Truppe, vielleicht neun oder zehn Leute. Wir arbeiten in Übergangsbüros und werden bald in ein plüschiges neues Luxus-Office umziehen : Darauf freuen wir uns besonders. Wir haben einige Prototypen in der Entwicklung, die sich sehr gut machen: Sie machen viel Spaß und das ist ein gutes Zeichen. Alles in allem läuft es sehr gut für uns.

**Sid:** Wir haben zwei Produktgruppen: Die eine leite ich, die andere Brian Reynolds als Chef-Designer und -Programmierer. Brian war maßgeblich an der Produktion von "Civilization" beteiligt und hat als er in England war den Löwenanteil des "Civ II"-Codes geschrieben. Obwohl auf den Spielen mein Name stand, war er sehr stark an den beiden Civilization-Folgen beteiligt.

**PP:** Welche Rollen nehmt ihr drei bei Firaxis ein?

**Sid:** Jeff übernimmt das Tagesgeschäft und hält den Laden zusammen. Ich

glaube er will, daß Brian und ich uns auf die Produktion konzentrieren. Brian und ich haben je ein Produkt im Prototyp-Stadium, das derzeit getestet und entwickelt wird. So tut jeder das, was er am besten beherrscht.

**PP:** Fühlt ihr euch durch eure selbständige Arbeit nun freier als vorher?

**Jeff:** Ja, genauso geht's mir!

**PP:** Wow! Schnelle Antwort!

**Sid:** Ja, es macht viel Spaß, und das soll es auch. Schließlich arbeiten wir in einer Industrie, die Spaß verkauft. Ich glaube, die meisten von uns würden auch umsonst arbeiten, unser Beruf ist unser Hobby. **Jeff:** Damals, als ich bei MP war,

mußte ich mich als Producer um Management-Aufgaben kümmern und hatte mit Spiel-Design nichts mehr am Hut. Und jetzt denke ich, obwohl ich hier bei Firaxis das ganze Management schmeiße, werde ich wieder zurück in die Entwicklung finden.

**PP:** Wo wird Firaxis in fünf Jahren sein?

**Jeff:** Ich glaube nicht, daß wir uns stark verändern werden. Natürlich werden wir versuchen unser Gamedesign zu erweitern, im Online-Markt mitzumischen und einige Mega-Hits zu produzieren, aber Firaxis wird in fünf Jahren dasselbe Konzept haben, wie heute.

**Sid:** Wichtig ist, die Tendenzen in unserer Industrie voraus zu ahnen. Ich glaube, wir haben die richtigen Leute, um Trends im Markt zu entdecken und mit entsprechenden Produkten zu reagieren. Ich weiß, wir werden auch in fünf Jahren unterhaltsame Spiele produzieren, wie immer die Hardwareplattformen dann auch aussehen werden.

**PP:** Jeff, du bist als erster gegangen, wie hast du dich gefühlt, als klar war, daß Sid mit dabei sein würde?

**Jeff:** Es war aufregend, natürlich hatten wir gehofft, daß er das tun würde. Sid und ich sind



In Colonization wandelt ihr auf Kolumbus' Spuren



# Jetzt gibt es das einzige und ultimative



# Magazin für die PlayStation von Sony -



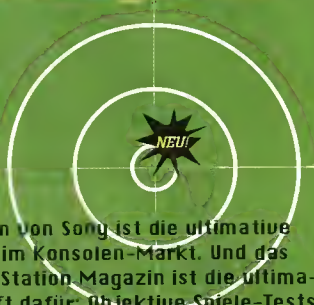
## exklusiv mit Spiele-Demo-CD-ROM!



# Testen Sie die nächsten drei Ausgaben



# und sparen Sie dabei 50%.



Die PlayStation von Sony ist die ultimative Spiele-Engine im Konsolen-Markt. Und das offizielle PlayStation Magazin ist die ultimative Zeitschrift dafür: Objektive Spiele-Tests, Zubehör-Beratung, Previews, Trends - nur in diesem Magazin finden Sie alles, was es zur PlayStation zu sagen gibt. Doch das ist noch nicht alles, denn das PlayStation Magazin hat die exklusive Lizenz für die CD-ROM: Jeden Monat packen wir hier gemeinsam mit Sony aktuelle Spieledemos drauf, die Sie so nirgendwo anders sehen können! Damit Sie das jetzt ganz live und selbst erleben können, machen wir Ihnen ein ultimatives Angebot: 3x PlayStation Magazin für nur 20,-DM!

Bitte ausgefüllten Coupon an DMU-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken oder unter 089 - 202 40 215 faxen!

### 3x PlayStation Magazin mit CD-ROM - 50% günstiger!

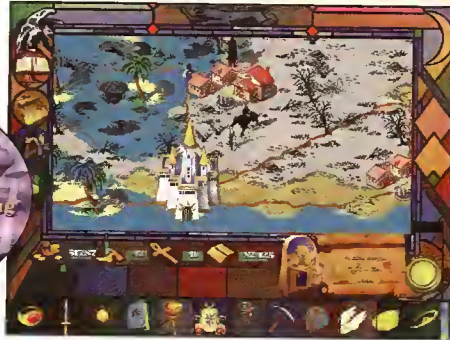
Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des PlayStation Magazins! Sollen Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit über 10% Preisvorteil! (DM 11,50 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 138,-/12 Ausgaben, Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen, Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Name, Vorname: \_\_\_\_\_  
Straße, Nr.: \_\_\_\_\_  
PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

Datum: 1. Unterschrift: \_\_\_\_\_  
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutsche Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMU-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfangs meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestaube dies durch meine 2. Unterschrift.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMU-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfangs meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



„Magic“ wurde von Sid komplett umgekrempelt

**PP:** Ihr werdet unter dem Origin Label von EA arbeiten, heißt das, daß ihr von dieser Seite weitere Ressourcen erhalten werdet?

**Jeff:** Nein. Von der Entwicklung her sind wir völlig eigenständig, werden allerdings von Origin verlegt werden.

**Sid:** Wir wollten das Origin-Label auf unseren Spielen, da deren Produkte mit unseren die größte Ähnlichkeit haben werden. Sie stellen hauptsächlich Simulationen her, und der Name Origin steht immerhin für ein hohes Qualitätsniveau. Außerdem kennen wir die Mitarbei-

ter bei Origin sehr gut.

**PP:** Warum EA und nicht Davidson oder Sierra?

**Sid:** Nun, mit EA kann man nicht viel falsch machen. Ihre Marketing und Vertriebsorganisationen sind sehr stark und ihre Verkaufszahlen heeindruckend. Außerdem operieren sie weltweit. Durch die Kooperation mit Origin nutzen wir einerseits Vorteile eines großen Unternehmens und arbeiten gleichzeitig mit Menschen die wir gut kennen. Somit haben wir mit EA das beste aus zwei Welten: Eine große Company, die gleichzeitig großen Wert auf kreative Arbeit legt.

**PP:** Also können wir unsere Leser beruhigen und sagen: „Sid ist nicht abgetreten!“ Habt ihr noch eine wichtige Nachricht an eure Fans?

**Jeff:** Seit wir Firaxis gegründet haben erreichen uns Emails von Fans aus der alten Zeit, die uns Glück wünschen. Ich möchte mich hier bei allen bedanken, die uns diesen moralischen Support geben!

**Sid:** Richtig. Ohne die Unterstützung und das Feedback der Spieler könnten wir unser Vorhaben nicht durchziehen. Das ist die ganze Idee hinter Firaxis: Unseren Kunden weiterhin großartige Produkte anzubieten, die ihnen Spaß machen.

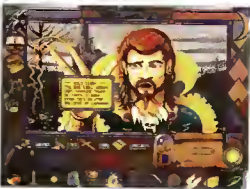
**Kurzinterview mit Bill Stealey:**

**PP:** Ich habe gerade mit Sid über seine neue Firma gesprochen. Ich fragte, wie es war, seine eigene Firma zu verlassen und er sagte „Ich war ja nicht der erste Mitbegründer, der ging“.

**Bill:** Ja, Sid hat einen großartigen Sinn für Humor. Er redet heutzutage viel mehr als früher, es gibt einige coole Stories über ihn, wie er mit einigen wohl platzierten ruhigen Kommentaren den ganzen Laden zum Lachen brachte. Er redete nicht viel, aber wenn, wußte jeder, daß sich das Zuhören lohnt.



Magic the Gathering (1996)



Magic the Gathering (1996)



Magic the Gathering (1996)

schon lange Freunde und arbeiten auch seit einiger Zeit zusammen. Eines meiner Ziele war eine Firma zu gründen und Sid für sie zu gewinnen, aber ich wußte wie gesagt, damals noch nicht ob er mitmachen würde.

**PP:** Du bist also ins kalte Wasser gesprungen, ohne zu annähernd zu wissen, was dich erwartet?

**Jeff:** Ich wußte schon was ich tun wollte, es war nur die Frage ob das so alles durchführbar sein würde. Die Situation war schon ein wenig beängstigend.

**PP:** Zurück zu MP... Ich erinnere mich an eine seltsame Woche, wo dort plötzlich alle meine Kontakt-Personen verschwunden waren. Kann man sagen das MP im Sterben liegt?

**Sid:** Das kann man so nicht sagen. MP hat sich verändert und die Strukturen wurden neu organisiert, wie bei vielen anderen Firmen auch. MP hat einen Kern an guten Leuten und Produkten. Alle Unternehmen haben ihre Hochs und Tiefs. Wir arbeiten schon in einer seltsamen Industrie: Mit nur einem Hit kannst du plötzlich wieder an der Spitze sein.

**PP:** Ihr befindet euch noch in der ersten Phase einer Unternehmensgründung. Wenn ihr jetzt die Möglichkeit hättet irgend jemanden aus der Industrie in eure Firma zu holen, wer wäre das?

**Jeff:** Bill Gates (lacht).

**Sid:** Es gibt so viele kreative Leute in der Industrie, alle mit ihren eigenen Stärken, Schwächen, Vorlieben und Abneigungen. Ich denke nicht, daß unsere Art der Produktion jedem zusagen wird, aber es gibt eine Menge Leute, die ich gerne verpflichtet würde.

**PP:** Wen zum Beispiel?

**Sid:** Auf jeden Fall Will Wright, er hat schon hervorragende Produkte abgeliefert. Viele der id-Mitarbeiter sind auch sehr interessant, und in Europa gäbe es auch einige Kandidaten.



# Das Magazin mit Durchblick!



Jeden Monat aufregend, neu und informativ: CINEMA entführt Sie in die glamouröse Welt des Film-Business und präsentiert Ihnen die aktuellen Entertainment-News

## Alle Stars

### Mel Gibson

versucht in „Kopfgeld – Einer wird bezahlen“ seinen Sohn aus den Händen von Entführern zu befreien. Regie in dem Psychothriller führt Ron Howard („Apollo 13“).



## Alle Fakten

### Starkino

serviert „Batman“-Regisseur Tim Burton in „Mars Attacks!“. Neben Jack Nicholson spielen Pierce Brosnan, Glenn Close, Danny DeVito, Michael J. Fox und Sarah Jessica Parker.



## Alle Filme

### Spannung

ohne Ende verspricht der Thriller „Kopf über Wasser“. Regisseur Jim Wilson inszenierte diesen Low-Budget-Krimi mit Intelligenz und zwei furiosen Darstellern: Harvey Keitel und Cameron Diaz.

# cinema

Das Entertainment-Magazin  
Jetzt am Kiosk

NEU!: CINEMA im Internet: <http://cinema.compuserve.de>

in der  
Verlagsgruppe  
Milchstraße  
erscheinen  
außerdem:

AMICA

fit  
FOR FUN

BELLEVUE

max

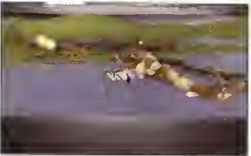
TV  
SPIELFILM



"Star Rangers" (1995)...



... Wild Bills dreister "Wing Commander"-Clone.



Ds "Hind" (1996)



Das Firaxis-Team beim gemeinsamen Fototermin

**PP: Und wie stehst du zu der Sache? Die Väter gehen und überlassen ihr Baby seinem Schicksal?**

Bill: Keiner von uns hätte diesen Schritt getan, hätten wir andere Möglichkeit gesehen. 1989 hatte Sid die Firma geistig schon verlassen. Wir heide hatten eine Meinungsverschiedenheit in bezug auf Coin-op-Maschinen. Er hatte recht, ich hatte unrecht. Aher hey, wenn ich immer vorsichtig gewesen wäre, hätte es MP nie gegeben. Irgendwie ist es schade, denn ich glaube nicht, daß es immer noch dasselbe ist bei MP wie damals, als Sid und ich verantwortlich waren, aber solche Dinge sind im Geschäftsleben alltäglich. Louie (der Chef von MP) ist ein guter Kerl und ich hoffe er findet die richtigen Leute, die den Laden mit ihm schmeißen.

**PP: Wie läuft es denn so in deinem Laden?**

Bill: Super! Wir haben jede Menge cooler Produkte und Leute und veröffentlichen ein Spiel nach dem anderen. Vor kurzem ging unser Civ-Killer "Destiny" in die Läden. Wir haben jetzt 80 Mitarbeiter und ich glaube wir ein sehr gutes Jahr vor uns.

**PP: Wow! Also hast du einige der Microprose-Leute und Sid hat auch welche...**

Bill: Ein ganzer Haufen von ihnen hat gekündigt, um in Hunt Valley zusammen mit meinem Nachfolger bei MP eine Art Tester-Firma aufzumachen. Ich glaube er war Engländer...hmm, jetzt fällt mir noch nicht mal sein Name ein. Sie boten Game-Testing als Dienstleistung auf Vertrag an. Wir hatten insgesamt an die 4000 Leute bei MP und die meisten von denen sind heute noch stolz auf ihre MP-Zeit, aber mich wirst Du nicht in der Company-History finden...

**PP: Warum nicht?**

Bill: (lacht) Ich glaube nicht, daß Gilman mich in die History aufnimmt, Sid bestimmt, aber Gilman und ich waren lange Zeit Konkurrenten

und zogen uns damit auf, wer wohl wen zuerst kaufen würde. Ich hah ihn zuerst gerettet, dann er mich, also sind wir wohl quitt... —

Ich hah noch eine Sid-Meier-Story auf Lager!

**PP: Cool, deine Geschichten sind ja schon berühmt!**

Bill: Also: Wir hatten sieben Angestellte und so langsam ging uns der Platz aus. Deshalb wollten wir Andy Hollis und Sid in ein Büro stecken. Dazu mußten wir natürlich zwei Tische in den Raum stellen. Also ging meine Frau in das Büro um zu sehen, wie wir die Tische aufstellen sollten. Sid sitzt dort gerade wild programmierend am Rechner und meine Frau nervt ihn durch ihre Anwesenheit. Sagt sie: "Sid,

ich brauch' mal deine Hilfe!". So, und jetzt hör dir das an: Sid steht auf und fragt: "Was kann ich für dich tun Laura?" Sie: "Ich mache mir Sorgen, wie wir hier zwei Leute hineinbekommen sollen. Was glaubst du, würde passieren, wenn wir hier einfach zwei Tische nebeneinander hinstellen würden?"

Er schaut sich die Tische an, dreht sich zu Laura um und sagt: "Sie würden sich paaren?" (lacht) Laura war völlig geschafft und verließ sofort das Büro. Nach dem Motto: "Laß mich hloß in Frieden, Lady, damit ich programmieren kann". Das war natürlich ein echter Brüller, und solche Dinger hat Sid andauernd gebracht...ein guter Kerl, wirklich schade, daß ich ihn nicht für LM gewinnen konnte.

**Statement von Steven Rave, CEO Microprose**

**PP: Gibt es bei MP ein Leben nach Sid Meier?**

Steven: Nun ja, unsere Industrie ist sehr dynamisch. Wir haben eine Fluktuation von 20 bis 25 Prozent bei Programmierern und Kreativen. Das liegt daran, daß in unserer Branche sehr viele junge Leute arbeiten, die erst einen oder zwei Jobs gehat haben. Bei MP hatten wir mit vier bis fünf Prozent, bisher eine ungewöhnlich niedrige Fluktuation. Inzwischen sind wir bei 15 bis 25 Prozent angelangt, aber die Tendenz zeigt nach unten.

Wir wünschen Sid das Beste, er war ein wichtiger Bestandteil unserer Company. Wie viele Entwickler wollte er sich verändern und seine eigene Firma haben und wir wünschen ihm dafür alles Gute. Er hat in den letzten Jahren nicht viele Spiele aktiv produziert und daher ist die Situation nicht hedrohlich für uns. Wir haben 220 Leute hier, die produzieren und testen - und Sid ist nur einer. Brenda Garneau/sg



# Die heißeste Scheibe seit der Erfindung des Toastbrot.

direct order: <http://www.online1.de>



Unverbindliche  
Preiseempfehlung:  
**14,90**

**Start frei!**  
Inklusive Netscape  
und Zugangssoftware  
von Nocomar für  
Win. 3.11 und Win. 95.  
Für den PC.

Bits und Bytes mit dem Geschmack von Abenteuer und Freiheit. Online 1 ist die erste Online-CD-ROM mit direktem Internet-Zugang. Nie wieder langes Rumsuchen, sondern Easy Web-Surfing in der virtuellen City. Chatting und Multi-User Games wie 'Hugo Online'. Connecting People: Kit zum Leute kennenlernen, Veranstaltungstips und Infos zu inter-aktiven Shows. Das Ganze wird online immer auf den neuesten Stand gebracht. Keine Frage. Online 1 muß drin sein.





Peter Steinlechner

**Und wieder "Solo vs. Multi": Weil der Strom der unterschiedlichen Meinungen nicht abreißt, veröffentlichen wir weitere Zuschriften zu diesem Thema.**

**MagnaMedia Verlag AG**

Redaktion Power Play

**Kennwort:** Power-Post

Postfach 1304

85531 Haar bei München

**Online:** CompuServe-Teilnehmer schreiben an die Adresse

**75162,405**

Die Mitglieder anderer Online-Dienste wie z.B. Internet oder T-Online schicken ihre Post an

**75162.405@compuserve.com**

Wichtig: Aus CompuServe heraus müssen die Zahlen durch ein Komma, bei allen anderen Diensten durch einen Punkt getrennt sein! Weil diese E-Mail-Adresse momentan nicht nur für Leserbriefe vorgesehen ist, schreibt bitte in die "Betreff"-Zeile das Wort **Leserbrief**.

# Power Post

## Multiplayer

Bereits in Power Play 11/96 und 12/96 ging es ausführlich um das Thema "Multiplayer". Auf Grund der vielen Zuschriften bringen wir diesmal einen zweiten Schwerpunkt dazu. Ich blättere die letzte Ausgabe von Power Play durch, komme zu den Leserbriefen und finde eine richtige Konfrontation! Ich muß zugeben, daß ich bis vor ein paar Monaten auch gedacht habe: "Was brauche ich Multiplayer?" Aber dann kam der Tag, an dem mich ein Freund zu einer Netzwerksession einlud. Dort hatten mehrere Leute ihre Computer angeschleppt, vernetzt und drauflos gespielt. Und mich hat es auch erwischt. Tja, und seitdem treffen wir uns (wir sind ca. 15) fast jeden Monat (oder öfter) an einem Wochenende und spielen einen Tag und eine Nacht lang durch. Dafür wird am nächsten Tag erstmal mindestens 15 Stunden geschlafen. Ich vermute, daß all die negativen Briefe bezüglich Netzwerk von Spielern kommen, die noch nie bei so einer "Netzwerkerei" waren. In einem wird geschrieben, daß Netzwerkkarten auch so teuer und die Konfiguration auch so schwierig sei. Ich brauche fünf Minuten, um die Karte einzubauen (die übrigens gar nicht teuer ist; man kriegt eine annehmbare schon um 350 ATS/ca. 47 Mark), zehn Minuten, um die Treiber zu installieren, und die Konfiguration übernimmt Win95. Bei der Session läuft dann alles ohne Probleme. Der große Nachteil ist natürlich, daß man seinen PC jedesmal hinschleppen muß, aber sobald man erst aufgebaut hat, ist das nicht mehr wichtig. Mir macht es auf jeden Fall einen Heidenspaß und ich möchte jedem raten, es einmal zu versuchen, bevor er darüber etwas sagt.

DANIEL BREUSS, WIEN

Ich finde, Michael Spinnen hat nur teilweise Recht. Sicherlich ist es richtig, daß ein schlechtes Spiel durch eine Multiplayerfunktion nicht zu einem Toptitel wird. Allerdings verliert für einen erfahrenen Gamer jedes Spiel nach einer gewissen Zeit an Reiz und Herausforderung. Mir persönlich ist jedenfalls noch keine Engine untergekommen, die auf lange Sicht immer neue

Abwechslung bietet. Letztendlich bedeutet das, daß auch ein wirklich gutes Programm früher oder später ins Regal wandert und dort verstaubt, um vielleicht ab und zu für ein Nostalgiespielchen hervorgekramt zu werden. Ganz anders verhält es sich im Multiplayermodus. Hier kann man immer wieder gegen neue menschliche Gegner antreten, die immer wieder neue Strategien und Taktiken anwenden. Der Spielspaß wird hierdurch also über die Fähigkeiten der Engine hinaus verlängert. Sicherlich kann auch ein Spiel langweilig werden, das man gegeneinander spielt, jedoch bietet es immer mehr Abwechslung als ein Soloprogramm, denn bei dem heutigen Stand der Technik ist es wohl immer noch unmöglich, die Vielfalt, die die Natur bietet, zu übertreffen bzw. zu erreichen. Ein weiterer Aspekt ist, daß man allein vor dem Rechner auf Dauer ziemlich isoliert ist. Spielt man mit Freunden, geht der gesellschaftliche Wert eines Computerspiels nicht ganz verloren.

STEPHAN BOENIG, EMail

Die meisten Spiele, erst recht die für Multiplayer, kommen aus den Staaten und da wird das Thema Internet ganz anders angepackt als in Deutschland. Die dortigen Provider verlangen ca. \$15 pro Monat, einige nehmen dann noch einen Dollar pro Internet-Stunde, aber auf jeden Fall kommen keine Telefonkosten dazu, weil Ortsgespräche in den USA und Kanada grundsätzlich kostenlos sind – und Provider, die nicht am Ort anbieten können, haben eine kostenlose „1-800“-Nummer, das amerikanische Gegenstück zu unserer „0130“-er. Ich selbst habe in einem Monat in Kanada etwa 200 Stunden im Internet verbracht und dafür lediglich eine Monatspauschale von umgerechnet 15 Mark bezahlt. Ergo: Für den Ami oder Kanadier ist das Internet-Surfen oder Multispielen quasi umsonst, was man hier in Deutschland mit dem Telekom-Monopol getrost in die Tonne treten kann. Wenn wir also nicht schleunigst von der Telekom durch AT&T, MCI, Sprint und Konsorten erlöst werden, dürften Internet-Spielereien hierzulande ein teurer Spaß bleiben. Außerdem treiben hüben wie drü-





● Die besten Windows-Demos!  
Top-Spiele wie Allied General, Earthsiege 2, Earthworm Jim, Bad Mojo, Bug!, Dogz, Fire Fight, Monster Truck Madness und viele mehr

● Die besten DOS-Demos!  
Grand Prix 2, Manic Karts, M.A.X., Rayman, Micro Machines 2, Syndicate Wars, Toshinden, Terra Nova und viele mehr

○ Über 600 Patches zu Spielen der letzten drei Jahre, mehr als 1000 neue Level zu Spielen wie Command & Conquer, Descent 2, Deadly Games, Warcraft 2, Sim City 2000 etc. Für Windows95-Fans gibt's knapp 50 „Plus!“-Themes zum Ausprobieren.

**Jetzt  
zupacken!  
Ab sofort  
im Handel!**

# Das Power-Geschenk

● ● ●  
**3** randvolle Spiele-CDs  
für nur 19,80 Mark

ben immer noch die Online-Dienste ihr Unwesen, die mit geradezu absurden Preisen aufwarten – so haben Freunde von mir in den USA mit AOL bzw. CompuServe Rechnungen bis zu \$400 monatlich bekommen, bevor sie das einzig Vernünftige taten: auf einen Internet Provider umsteigen. Doch genept wird man auch hier. Zwar gibt es Billigangebote für ca. 10 Mark pro Monat pauschal zuzüglich Telefonkosten, aber man wird dann im Endeffekt doch nur abgezockt: Metronet zum Beispiel bietet den einzigen Service in Form einer 0190-7er Nummer an, welcher mit 2,40 DM zu Buche schlägt – wobei man da auch die ersten paar Minuten nur mit einem Computer parlieren kann. Mein Ratschlag: Sucht einen Provider am Ort, der ist zwar mit ca. 20 DM pro Monat etwas teurer, bietet aber wesentlich besseren Service.

POST@METRONET.DE, EMAIL

Ist zwar schon etwas spät, aber ich würde das Thema „Multiplayer“ gerne nochmal aufwärmen. In letzter Zeit beschwerten sich immer mehr Leute darüber, daß es Spiele mit Netzwerkkunterstützung überhaupt gibt. Vermutlich liegt der Grund für die Multiplayerspiele einfach darin, daß es nicht mehr besonders viele neue Konzepte gibt. Eine Abwechslung ist eben ein Mehrspielermodus, bei dem viele Leute zusammen oder gegeneinander antreten können. Jetzt heißt es wieder, es wäre zu teuer, wenn sich jeder eine Netzwerkkarte kaufen müßte, und zu viel Aufwand, jedes Wochenende die Computer durch die Gegen zu fahren. Stimmt nicht ganz. Netzwerkkarten kosten mittlerweile noch zwischen 50 und 70 DM (weniger als ein Spiel), sind also durchaus auch von „armen Schülern“ zu



C&C 2: Lange Multi-Nächte einprogrammiert

schnell reagierende und taktisch abwechslungsreiche Mitstreiter zu spielen. Gegen den Computer reicht ein „gewußt wie“ und schon hat man den Level geschafft. Nicht so beim menschlichen Spieler, der sich seine Fehler besser merkt und viel besser reagiert. Im Solomodus übe ich nur und lerne die ganzen Funktionen. Ein anderer Reiz am Multiplayerspiel ist

bezahlen. Die Computer müssen auch nicht jedes Wochenende zusammengebracht werden, für so was gibt es Ferien oder Urlaub, und dort läßt man sie eben eine Weile. Es sollte wohl möglich sein, ein paar Tage ohne Computer auszukommen. Wir spielen seit zwei Jahren regelmäßig im Netz (zur Zeit etwa sieben Rechner) und es ist weder teuer noch besonders aufwendig, abgesehen von Programmen, bei denen jeder eine CD benötigt. Das Gerücht, daß die Rechner „total umkonfiguriert“ werden müssen, ist ja wohl eher lächerlich. Wer damit Probleme hat soll mir schreiben, und ich schicke ihm die paar Treiber. Unter „Windooof 95“ macht es nur Probleme, wenn die Karteneinstellungen falsch erkannt werden.

ALEX, EMAIL

Für mich ist es verdammt wichtig, daß ein Spiel eine Multiplayer-Funktion hat: Die Computergegner agieren viel zu unkreativ und einseitig. Beim Multiplayermodus hat man die Möglichkeit, gegen kreative,

auch der Wettstreit, wer ist der bessere. Oder die Möglichkeit, mit den anderen während des Spiels zu reden. Dadurch sind auch Sachen möglich, die mit einem Computergegner nicht machbar sind. Etwa, wenn ich „Warcraft 2“ zu acht spiele und Hilfe brauche, könnte ich das dem Computer nicht klar machen, daß er zu einer bestimmten Mine gehen soll, um mir dort zu helfen.

DANIEL KUBITZA, EMAIL

Selten hat mir ein Leserbrief so aus dem Herzen gesprochen wie der von Michael Spinnen zum Thema „Multiplayer“. Der Aussage ist zweifellos nichts hinzuzufügen, entspricht sie doch auch der überwältigenden Meinung meiner Freunde und Kollegen. Zu recht frage ich mich, warum dieser Punkt nicht schon längst zur Sprache gebracht wurde. Fehlt es den Solospielern an der entsprechenden Lobby? Oder traut sich niemand, seine Meinung zu sagen, weil er die Gefahr sieht, plötzlich als „out“ dazustehen? Ich freue mich jedenfalls nach

## Ausstellung für Computer, Software und Elektronik

Mit Jahr für Jahr rund 80.000 Besuchern ist die HobbyTronic Computerschau die erfolgreichste Special-Interest-Ausstellung der Branche, zu der jedermann Zutritt hat.

Mit über 200 Ausstellern wendet sich diese junge und doch älteste und besucherstärkste Messe Ihrer Art nicht nur an Hobby-Elektroniker, Computer-Freaks, Funker und Radio-Bastler, sondern auch an Semi-Profis und Profis.

**HobbyTronic**  
Computerschau  
täglich  
9-18 Uhr  
19.-23.2.97

■ Verkaufsausstellung mit breitem Angebot

■ „Multi-Media“ mit neusten Produkten

■ Das Highlight in diesem Jahr:

### Erlebniswelt 3D

Sonderschau des weltweit ersten 3-D-Museums, Dinkelsbühl, und des EXPLORA-Museums für Wissenschaft und Technik, Frankfurt. Ein wahres Feuerwerk an faszinierenden und frapierenden dreidimensionalen Bildern und Phänomenen.



## Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 · T-ONLINE: westfalenhallen#



einem anstrengenden Tag wie Michael darf, einfach in eine gut gemachte Computervelt abtauchen zu können. Dort kann ich mich ohne hämische Schelte von Mitspielern nach meiner Vorstellung austoben. Ich verletze niemanden in seinem Stolz, muß keine Mitmenschen bezwingen und kann meine Niederlagen geheim halten. Es ist schlichtweg meine Welt, in der ich mich nach meinem Belieben ausleben kann.

BERND PETER SCHNEIDER, SCHOTTEN

Das mit den „Niederlagen geheim halten“ kann ich ganz gut nachvollziehen, hier in der Redaktion hat man es leider nicht mit den allerleichtesten Gegnern zu tun. Ernsthaft: Eigentlich wollten wir diesen Monat nicht ganz so viele Leserbriefe zum Thema „Multiplayer“ veröffentlichen, aber solange weiterhin neue Aspekte auf den Tisch kommen, kriegen die auch den nötigen Platz. In der vorigen Ausgabe von Power Play waren relativ wenig Freunde von Netzwerk- und Modemspielen vertreten, dafür haben die sich diesmal verstärkt zu Wort gemeldet. Eine dringende Bitte: Immer mehr Leserpost erreicht uns per eMail, ohne daß der Name

erkennbar wäre. Schreibt doch euren Namen in Klartext unter den Brief, der läßt sich zwar meistens, aber eben nicht immer dem Internet-Vorspann entnehmen.

## Top Ten

Warum ergänzt Ihr Eure „Power Data“ nicht mit Leserschätz der zehn besten Softwareversandhäuser? Natürlich könnte man dies als kostenlose Werbung interpretieren und damit argumentieren, daß andere Inserenten evtl. beleidigt sein könnten. Aber ich denke, es ist nur fair, guten Service zu belohnen und somit unerfahrenen Lesern behilflich zu sein. Ich selbst kann von negativen Erfahrungen ein Liedchen singen: mufeliges Personal bei der Telefonannahme, lange Wartezeiten, hohe Preise und geldgeliebte Geschäftsinhaber. Glücklicherweise habe ich vor etwa einem Jahr eines der empfehlenswerten Versandgeschäfte gefunden. Man mag gar nicht glauben, daß ausgerechnet die Firmen mit den günstigsten Preisen den größten Service bieten. Spätestens drei Tage nach Bestellung liegt das Spiel auf meinem Tisch und selbst das Per-

sonal scheint nicht auf puren Gewinn aus zu sein: „Bevor Sie das Spiel bestellen, muß ich Sie aber darauf hinweisen, daß dieses Spiel sehr viele Fehler enthält.“ Ich finde, daß es notwendig ist, auch in Hinsicht auf eine Verbesserung der Servicelandschaft hier in Deutschland die genannten Lesercharts einzuführen.

DANIEL GEGENFURTHNER, GANGKOFEN

Größte Schwierigkeit mit den „Versand-Top-Ten“ wäre wohl eher, daß sie zwar zeigen würden, welcher Händler viele Kunden hat aber nicht, wer den besten Service bietet. Die Preise kann jeder selbst in den Anzeigen vergleichen, und was den Service angeht: Anrufen und ausprobieren – ein guter Versand sollte sagen, ob er das Spiel auf Lager hat oder nicht, wie lange die Lieferung ungefähr dauert, was die Bestellung insgesamt kostet und was geschieht, sollten die Spiele entweder gar nicht oder mit Transportschäden eintreffen. Daß die Leute an den Telefonen wissen, was die Programme taugen, war wohl eher eine Ausnahme – vermutlich war da zufällig ein erfahrener Zocker (oder Power-Play-Leser) am anderen Leitungsende.

Schluss mit der Ingezwang und stürmigen DeskTops. Nur bei uns:

### Die DeskTop - CD



Über 350 DeskTops in 256 und 16,8 M Farben. Entp. ca. 500 MB von der CD

Einführungspreis: DM 34,90

↓ Neu - nur bei uns!

### Die 3-D-Klassik-CD



Über 550 MB Shareware - 3D-Klassiker - wie Skyroad, Shadow, F18-nr.TV

Einführungspreis: DM 29,90

H-J Hahn + Julian Grafik und Design  
Tel. 04203 / 788 168 - Fax 2806  
Föhrenweg 15, D-28844 Weyhe.

Bestellungen: bis DM 159,00 zzgl. DM 7,-  
Ab DM 160,- = frei Haus (BRD)

Nur Vorkasse: Scheck / Bar - oder Banküberweisung an:  
Hahn + Julian, Volksbank-Weyhe  
(BLZ 281 678 24) Konto-Nr.: 819 2419 400



### Red Alert

## Command & Conquer 2 - DM 79,90

Aus unserem USA-Programm:  
Games und Programme zu Hammerpreisen!

\* = engl., da = deutsche Kurzanleitung, \*\* = nur solange Vorrat

AH-64D Longbow.....(eda)	DM 74,90
Aliens.....(eda)	DM 49,90
Aliens Logic.....(eda)	DM 19,90
Aces of Deep.....(eda)	DM 59,90
Alon In the Dark 3.....(eda)	DM 59,90
Cäsar 2.....(eda)	DM 49,90
Civilisation 2.....(eda)	DM 74,90
Dune.....(eda)	DM 49,90
Dungeon Master 2.....(eda)	DM 69,90
Gabriel Knight 2.....(eda)	DM 69,90
Magie Carpet 2.....(eda)	DM 74,90
Mechwarrior 2.....(eda)	DM 59,90
Myst.....(eda)	DM 49,90
Normality.....(eda)	DM 74,90
Phantasmaquest.....(eda)	DM 74,90
Police Quest SWAT.....(eda)	DM 69,90
Primal Rage.....(eda)	DM 49,90
Prisoner of Ice.....(eda)	DM 34,90
Tank Commander.....(eda)	DM 34,90
Terminal Velocity.....(eda)	DM 49,90
The Dig.....(eda)	DM 69,90
Warkraft 2.....deutsch DM 74,90	
Warkraft 2.....englisch DM 84,90	
Zorg Nemesis.....(eda)	DM 74,90
35,000 Designer Clips Vol 1-5, 19.....(e)	DM 24,90
Control Draw 4.0.....(e)	DM 89,90
MS-Office Prof. 7.0 Win.....(e)	DM 799,90
MS-Office Prof. 7.0 Win 95.....(e)	DM 799,90
Novell Perfect Offices 4.0.....(e)	DM 379,90
Novell Perfect Works.....(e)	DM 89,90
Quicken 4 Deluxe.....(e)	DM 59,90
CD-Writable, 650 MB / 6speck.....(e)	DM 15,00

### MK-Computer (M.Ketzer) Hardware & Software Versand

Frankfurter Ring 81 • 80807 München • FAX 089 / 3594337  
☎ 089 / 35 95 105 • InterNet: <http://www.mk-soft.com>

#### PC CD-ROM Spiele (kleine Auswahl aus über 200 Artikeln)

Alone in the Dark 1+2+3	64,95	Airbus A320 „2. Version“	74,95
Alien Trilogie	79,95	Baphomets Fluch	69,95
Bleifuß 2	54,95	Bundesliga Manager '97	Anfrage
Cäsar 2	69,95	Civilization II	74,95
Command & Conquer „2“	85,95	Der Planer 2	69,95
Daggerfall	74,95	Diabolo	74,95
Fantasy General	64,95	Hugo 4	59,95
Mad TV 2	64,95	Maga Race 2	52,95
MegaPak 6	69,95	Phantasmagoria 2	79,95
Schleichfahrt	74,95	Silent Hunter	64,95
S.T.O.R.M.	69,95	Sonic CD (Seguamsetzung)	49,95
The Dig	69,95	Time Commando	69,95
Wolf Commander 4	75,95	„Z“	69,95

#### PC CD-ROM „Sonstige“

D-INFO 2.0	10,00	D-INFO 3.0	34,95
D-PLZ	9,95	D-ROUTE	19,95
TeleInfo 2.0 „Neuaufgabe“	29,95		
Action Games	15,95	Ballerspiele	15,95
Foto-CD Australien	15,95	Spieler-Helfer (Codes, usw.)	15,95
Windows '95 Tools	15,95	Wirtschaftsspiele	15,95
InterNet CD (Tips+Tricks)	9,95	Netzwerk Shareware	9,95
Pinball Paradise	9,95	Telefax CD (Shareware)	9,95

#### HARDWARE + Zubehör

SIMM PS/2 4 MB 60ns	49,00	SIMM PS/2 4 MB EDO	59,00
SIMM PS/2 8 MB 60ns	89,00	SIMM PS/2 8 MB EDO	99,00
SIMM PS/2 16 MB 60ns	189,00	SIMM PS/2 16 MB EDO	199,00
CPU iPentium 133 Mhz	369,00	CPU iPentium 166 Mhz	699,00
CD-Rohlinge CD-R 74 min.	15,90	NoName CD-Rohlinge 74	13,90
Disketten-Box 100 Disk* 9,99	9,99	Computer-Maus 2 Tasten	6,99
Soundblaster 16 Value P&P	159,00	Soundblaster 32 P&P	259,00

#### Liefer- und Zahlungsbedingungen:

Per UPS-Nachnahme zzgl. 13,00 DM Versandkosten (keine weiteren Gebühren), Per Vorkasse (BAR, Scheck bis 400 DM) zzgl. 7,00 DM Versandkosten. Auslieferung in max. 5 Werktagen. Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste mit über 1000 Artikeln an !!

**NBA Live '97**

Der Tradition folgend beschließt auch dieses Jahr der Basketballbleger den Reigen der EA-Sports-Saison. Wir prüfen für euch die Qualität des Parkettbodens mit dem Test-Preßlufthammer.



**Diablo**

Endlich! Neben DSA 3 wird auch Blizzards Action-Rollenspiel mit absoluter Sicherheit in der Redaktion eintrudeln. Ein Fest für Kellerkrabber.

**3D-Grafikkarten**

In unserer Hardwarerubrik testen wir diesmal aktuelle 3D-Beschleuniger. Bringen sie endlich den erhofften Durchbruch für schnelle 3D-Grafik auf dem PC?

Außerdem: Frank war auf Einladung von Origin in Texas und hat jede Menge taufrische Informationen zu Ultima IX und den anderen Projekten aus Richard Garriotts Denkfabrik mitgebracht.

**IMPRESSUM**

**Chefredakteur:** Hartmut Ulrich (hu), verantw.  
**Chefin vom Dienst:** Thea Ziebarth (dz)  
**Leitender Redakteur:** Frank Heukemes (fh)  
**Redaktion:** Knut Gollart (kn), Michael Galuschka (mg), Ulrich Smidt (us), Peter Steinlechner (ste)  
**CD-Redaktion:** Knut Gollart (kn)  
**Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Claudius Brunnerke (bru), Sascha Gliss (sg), Thomas Ziebarth

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

**Online:** Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)  
**Redaktionsassistent:** Catharina Braden  
**Telefon-Hotline:** Thomas Ziebarth  
 Jeden Sonntag von 11.00 Uhr bis 15.00 Uhr  
 Tel.: 089/4613-269

**So erreichen Sie die Redaktion:**  
 Tel.: 089/4613-269, Telefax: 089/4613-5046

**Layout & DTP:** Katja Milles, Conny Pflanzler, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

**Titellayout:** Wolfgang Berns  
**Fotografie:** Roland Müller  
**Web-Answerik:** Sierra

**Anzeigenleitung:** Thomas Neumann (333)  
**Anzeigenverkaufsleitung:** Gerdin Günh (305)

**Anzeigenmarketing:** Natalie Ragnaut (313)  
**Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 2:** VMS - Verlags-Media-Service Düsseldorf, Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40857 Düsseldorf, Tel.: 0211/7139-39

**Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 3b + 4:** HBM Medienservice Braukhaus, Verlagsservice, Margaretenstr. 49, 82175 Krailling, Tel.: 089/89530047, Fax: 089/89530049

**Anzeigenverwaltung:** Englebert, Anja Böhl (233)  
**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1996

**So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:**  
 Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

**Int. Account Manager:** Michelle Berner (360)

**Auslandrepräsentanten:**  
**Großbritannien:** Smyth International, London  
 Tel.: 0044-0181446-6400, Fax.: 0044-0181446-6402

**USA:** M & T International Marketing, San Mateo  
 Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-328-9729

**Holland:** Insight Media, Laren  
 Tel.: 0031-2153-12042, Fax: 0031-2153-10572

**Korea:** Young Media Inc, Seoul  
 Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

**Japan:** Accot Corp., Tokio  
 Tel.: 0061-3-3800-3229, Fax 0061-3-3927-8261

**Vertriebsleitung:** Benno Gaab

**Bestell- und Abonnement-Service:**  
 Power Play Aboservice Postfach 1163, 74168 Neckarsulm, Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244

**Österreich:** DSB Aboservice GmbH  
 Arienbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643666

**Schweiz:** Aboservice AG  
 Säggstr. 14, CH-5600 Lanzburg, Tel: 064519131

**Einzelheftbestellung in- und Ausland:** Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Wallekraiburg, Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-53

**Preis:** Power Play: Einzelheft 7,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 82,80 Mark; Ausland: 106,80 Mark; A: 888,- ÖS; CH: 82,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)

Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten

**Vertrieb Handel:** Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85388 Eching, Tel.: 089/319006-0

**Erscheinungsweise:** monatlich

**PZD Kennziffer B 109422**

**Leitung Herstellung:** Klaus Buck (160)

**Technik:** Sycam Druckvorstufen GmbH  
 Hans Pinsel-Str. 2, 85540 Haar bei München

**Druck:** R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH  
 Hürdenstr. 4, 85551 Kirchheim

**Manuskripte** werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einreichung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagneMedia herausgegebenen Publikationen an Honorarsfreie Vereinbarung. Für unverlangt eingelegene Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.

**Urheberrecht:** Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung ein gewerbliches Schutzzeichen ist.

**Hftung:** Für den Fall, daß in POWER PLAY unrichtige Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

**Verlagsdirektor:** Wolfram Höfler

**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzshlig

**Verlagsanschrift:** MagneMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1996 MagneMedia Verlag Aktiengesellschaft



**2/97**  
 erscheint am **8. Januar**



# DAS FINALE DER NORDLAND-TRILOGIE

Das Schwarze Auge

# Schatten über Riva

Unverbindliche

**49<sup>95</sup>**  
DM  
Preisempfehlung

**JETZT IM HANDEL !**

Etwas Unheimliches geht in der Küstenstadt Riva vor. Noch schützen die Stadtmauern vor den schrecklichen Orks, die zu Tausenden die Menschen in Aventurien bedrohen. Es liegt an Dir, mit einer handvoll mutiger Helden die Geheimnisse der Stadt und Ihrer Bewohner zu erkunden. Bringe Licht in die Hintergründe des ortschen Feldzugs und Sorge dafür, daß die grauenvollen Ereignisse ein Ende haben. Laß die Schatten nicht zur ewigen Dunkelheit werden. Riva erwartet Dich...

TEL 0621-48286-700  
**INFO LINE**  
FAX 0621-48286-710



GUTE SOFTWARE PREISWERT!  
**TopWare.**



# SHINE

## DIE ANGST HAT EINEN NAMEN

**ERSTAUFLAGE  
IN LIMITIERTER  
METALLBOX**

### Es wird Sie verzaubern.

Sie sind Shine, aber wer ist Shine? Sie haben die sie in Twilight City - ein Ort, an dem einst das Leben blühte

in einer eis-wälschen Welt (Eis und Schnee), erkunden Sie das schreckliche Geheimnis Ihrer eigenen Vergangenheit.

Künstliche Kreaturen, verschwundene Musiker, weder Tag noch Nacht, welches Geheimnis verbirgt diese düstere Stadt?

### Werden Sie zu Shine und finden Sie es heraus.

Ein GrandAdventure der anderen Art, das Sie völlig in seinen Bann zieht und zukünftig Ihr Leben bestimmt. Tauchen Sie ein in die Welt von Shine!

Aber Vorsicht: Es gibt immer genug gekachelten Platz für die, die das Unheimliche sehen!

**Nach diesem Abenteuer wird nichts wieder so sein wie es scheint...**

DAS CD-ROM ADVENTURE FÜR PC UND MAC - AB NOVEMBER 1996 IM HANDL!

